

27 декабря 2015 г.

Легенда Пяти Колец

Базовая книга



ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
-----------------------	---

Книга Воздуха 気の本	6
--------------------------------	---

Рождение Вселенной.....	6
Падение Ками.....	6
Предыстория Империи.....	7
История Империи.....	8
География Рокугана.....	16
Социальные классы и Небесный Порядок.....	17
Ритуалы жизни.....	20
Ежедневный этикет.....	23
Время и Сезоны.....	25
Еда.....	26
Прически.....	27
Одежда.....	27
Жилье.....	27
Путешествия.....	28
Мужчины и Женщины.....	28
Культурная Опция: Роль женщин.....	29
Религия и философия.....	30
Доктрины Бусидо.....	33
Концепция Лица (Он).....	36
Позор и бесчестие.....	36
Сёуридо.....	36
Сэппуку.....	37
Политика.....	37
Экономика.....	38
Преступление и наказание.....	39
Дуэль.....	41
Война в Рокугане.....	42
Великие Клань Рокугана.....	43

Книга Земли 土の本	53
------------------------------	----

Базовая механика: система Roll&Keep.....	53
Кольца и Черты.....	53
Навыки.....	56
Подъемы.....	56
Виды бросков.....	56
Боевой Раунд.....	58
Атака и Защита.....	59
Раны.....	60
Падение и утопление.....	61
Засада и другие сюрпризы.....	61
Стойки.....	61
Действия.....	62
Маневры.....	63
Иайдзюцу Дуэль.....	64

Борьба.....	65
Эффекты состояния.....	65
Страх.....	67
Честь, Слава и Статус.....	67
Честь.....	67
Слава.....	69
Статус.....	70

Книга Огня 火の本	72
-----------------------------	----

Создание персонажа, Краткий курс.....	72
Создание персонажа.....	72
Пример создания персонажа.....	76
Развитие своего персонажа.....	77
Великие Клань.....	78
Клан Краба.....	78
Клан Журавля.....	81
Клан Дракона.....	85
Клан Льва.....	89
Клан Богомола.....	93
Клан Феникса.....	96
Клан Скорпиона.....	99
Клан Единорога.....	102
Навыки.....	106
Высокие Навыки.....	108
Бугэй Навыки.....	113
Торговые Навыки.....	117
Низкие Навыки.....	119
Преимущества и недостатки.....	121
Преимущества.....	122
Недостатки.....	131
Магия и Заклинания.....	140
Универсальные заклинания.....	142
Заклинания Воздуха.....	143
Заклинания Земли.....	152
Заклинания Огня.....	162
Заклинания Воды.....	171
Заклинания Пустоты.....	179
Экипировка.....	185
Броня.....	185
Оружие.....	186
Стрелы.....	187
Луки.....	187
Целное Оружие.....	188
Тяжелое оружие.....	189
Ножи.....	189
Оружие Ниндзюцу.....	190
Древковое Оружие.....	191
Копья.....	191
Посохи.....	193

Мечи	193	Кихо Огня	253
Боевой Веер	195	Кихо Воды	254
Прочая экипировка	195	Кихо Пустоты	255
Одежда и аксессуары	197	Махо	257
Дорожный Набор	197	Заклинания махо	258
Книга Воды 水の本	198	Скверна Земли Теней	266
Расширенная Механика	198	Силы и мутации Земли Теней	271
Клан Паука	198	Книга Пустоты 空の本	275
Малые Клань	201	Запуск кампании L5R	275
Клан Барсука	201	Солнце и Луна: Балансировка персонажей и кампании	281
Клан Летучей Мыши	202	Приключения и структура	281
Клан Кабана	203	Написание своего собственного приключения	284
Клан Стрекозы	204	Вознаграждение за успех: Очки Опыта	290
Клан Сокола	205	Создание истории: 36 сюжетов для писателя	291
Клан Лисы	205	Азиатский стиль повествования против Западного	300
Клан Зайца	206	Создание Злодея: Черное и Белое в Рокугане	304
Клан Обезьяны	207	Честь, Слава, Бесчестье и Статус	305
Клан Иволги	208	Искусство быть Хорошим ГМом	305
Клан Быка	209	Альтернативные стили игры	308
Клан Змеи	210	Инструментарий Мастера	310
Клан Воробья	210	Существа Рокугана	310
Клан Черепахи	211	Яды	321
Школьные Тэги, Расширенное	212	Значимые места Изумрудной Империи	323
Императорские семьи	213	Провинции клана Краба	323
Братство Синсэя	217	Провинции клана Журавля	326
Ронин	219	Провинции клана Дракона	329
Опциональные системы	222	Провинции клана Льва	333
Система Массовых Битв	222	Провинции клана Богомола	335
Предки	227	Провинции клана Феникса	339
Альтернативные средства продвижения по рангам	231	Провинции клана Скорпиона	342
Продвинутые школы Великих Кланов	233	Земли Теней и провинции клана Паука	345
Альтернативные пути Великих Кланов	237	Провинции клана Единорога	347
Другие альтернативные пути	243	Владения Малых Кланов	350
Основные правила Крафтинга	245	Ничейные/Императорские владения	354
Ката	246	Географические особенности	358
Кихо	248	Примеры источников приключения: Вызов, Фокус, Удар	362
Кихо Воздуха	250	Полный пример приключения: Турнир Самураев	366
Кихо Земли	251		

Введение

Добро пожаловать в Рокуган ロクガン

"Разведчик на подходе," - услышала Мацу Кадзуми. Тайса сделала жест солдатам за ней. Подразделение Императорского Легиона оживилось, мужчины и женщины встали и начали проверять своих лошадей. Сиба Наро перевязал ремни на своей броне, отметив уголком глаз, что Баюси Тиэко наблюдает за ним, чтобы убедиться, что он всё правильно делает. С четвертым легионом он был уже восемь месяцев, но многие из них до сих пор относились к нему, как к незадачливому младшему брату, даже те, кто был едва старше, как Тиэко. И не поможет, что Тиэко к тому же весьма привлекательна. Наро сжал зубы и закончил проверку прежде, чем затолкнуть парные мечи дайсё за шелковый пояс оби. "По крайней мере, теперь мне представился шанс сразиться и показать свою ценность," - подумал он.

Разведчик подбежал и припал на одно колено, уперев кулак в землю. "Кадзуми-сама," - пропыхтел он, - "уловка сработала!"

Тайса холодно улыбнулась и позволила взгляду коротко задержаться на южном горизонте. Облака пыли, поднятые обманными силами, просто видимость, пятна серо-коричневого цвета на фоне глубокого синего летнего неба. Кучка людей на лошадях, волоча ветки, подняла пыль как полное подразделение в погоне за горсткой бандитов, бежавших на юго-запад для отвода глаз.

"А главные силы бандитов?"

"Одна миля," - ответил разведчик, указав на север. "Они разбили лагерь и сложили оружие."

"Со ка," - сказала Кадзуми, и ее улыбка перешла в звериный оскал. Сев в седло, она повернула лошадь к своим солдатам. "По коням! Сегодня мы прикончим этих бандитов. Это задание уже слишком затянулось, и сейчас оно закончится!"

Сиба Наро оседлал своего крепкого рокуганского пони, успокаивающе похлопал животного, и затем выхватил яри из подставки для копий в центре лагеря. Тиэко заняла позицию рядом с ним, сняв свою маску (мэмпо), скрывающую ее прекрасные черты. Она улыбнулась ему, и Наро почувствовал, как краснеет, несмотря на усилия сдержаться. Он поспешно одел свою боевую маску.

Через несколько минут весь отряд двинулся вперед легкой рысью, следуя за разведчиком. Легионеры ускорили темп, проходя через низину, и направились вверх к холму. Они перевалили через вершину холма, и бандитский лагерь предстал перед ними, грязные люди вскакивали и хватались за оружие, словно муравейник под ногами мстительным ребенка. Прогремевший боевой клич поднялся из рядов самураев, и они подстегнули своих лошадей в галоп. Стремясь к славе, Наро повел коня вперед, в первые ряды, направив свое копье в бандитов. Один из них размахивал яри резкими, решительными жестами, пытаясь выстроить своих людей в оборонительную линию, но они не были обученными солдатами и легионерами, их застали врасплох...

"И ... делаем бросок Инициативы," - заявил с улыбкой ГМ.

Добро пожаловать в Изумрудную Империю

Вы держите в руках четвертое издание ролевой игры Легенды Пяти Колец. На этих страницах описана отличная возможность углубиться в приключения и интриги в далекой и экзотической стране, не покидая комфорта вашего дома! Игроки уже посещали Рокуган, Изумрудную Империю, так как первое издание этой игры было опубликовано в 1997 году, и мы надеемся, что эта версия будет еще более захватывающей и привлекательной.

Что такое ролевая игра?

Ролевая игра - это совместный опыт между несколькими участниками. В простейшем случае, это можно описать, как организованная форма группы "а что, если" с набором правил и алгоритмов, чтобы всё было последовательным и справедливым. Цель состоит не в том, чтобы выиграть (нет реальных "победители" в ролевой игре), а просто хорошо провести время.

Когда группа людей собирается вместе сыграть в ролевую игру, один из них выбирается Гейм Мастером ("ГМ" для краткости). Все остальные - игроки. Каждый игрок несет ответственность за создание одного вымышленного персонажа, подобно персонажу романа или фильма. Они известны как игровые персонажи, и они по сути «звезды» этого романа. Игроки полностью управляют своими персонажами, решая, что им делать, говорить, чувствовать и реагировать на окружающий их мир. Правила, содержащиеся в этой книге, описывают создание этих персонажей и то, что они способны делать, налагая реалистичные ограничения на их возможности и действия. Эта система правил обычно называется "механика". Среди прочего, они объясняют, как участники могут использовать кости (в данном случае десятигранные кости) для реализации действий и событий в игре.

После того, как игроки создали своих персонажей, ГМ отвечает за представление их приключения, описывая события, местоположения и существ, с которыми персонажи сталкиваются. Например, мастер может сказать игрокам, что их персонажи были собраны в рамках турнира заработать честь и славу для своих господ и кланов. Или может сказать, когда персонажи пришли в замок на постой, хозяин замка был найден мертвым, и они должны узнать кто его убил. Или может сказать,

что все они злейшие враги и пусть история развивается отсюда. ГМ также отвечает за контроль самой игры, интерпретацию и управление правил, и решает, как закончится история. Ответственность ГМа значительна, так как в его руках находятся описание и действия каждого объекта или существа. ГМ должен попытаться предвидеть действия персонажей и как будет реагировать мир вокруг них и как в результате этих действий меняться. ГМ также служит в качестве главного арбитра правил, как они применяются в игре и что происходит в ситуациях, когда нет четких правил. В сущности, ГМ является двигателем воображаемого мира, который придает ему движение и мощь, который раскручивает колеса воображения и развязывает драматические проблемы, повороты и кульминационные моменты.

И всё-таки ролевая игра - это игра, а не соревнование. Как уже упоминалось выше в ролевой игре никто на самом деле "не выигрывает", и ГМ с игроками не по разные "стороны". Ролевая игра должна быть коллективным опытом, упражнением в "что, если" и интерактивным рассказом. Все работаю сообща, чтобы создать историю эмоционально привлекательную и приятную для всех, даже если для персонажей она не закончится хорошо. В конце концов, не все истории заканчиваются счастливо, и большинство лучших историй - это трагедии, особенно в Рокугане.

Традиционно ролевая игра состоит из отдельных приключений или историй, которые происходят одна за другой. Продолжительная серия таких приключений известна как "кампания", и успешная кампания может длиться в течение нескольких месяцев или даже лет игры.

Но почему она называется "ролевой"?

Ключевым аспектом в ролевой игре (или "RPG"), как следует из названия, является то, что игроки должны вжиться в роли персонажей, которыми они управляют, воображая, как эти персонажи будут говорить и действовать в определенных ситуациях, и обыгрывая соответственно. Многие игроки начинают разговаривать подобно своему персонажу, пытаясь как можно сильнее войти в роль, а не ведя персонажа как отдельную сущность. Это известно, как "играть персонажа" и часто наиболее сложный и наиболее требуемый аспект ролевой игры.

Точно так же ГМ берет на себя роли всех самураев, крестьян, монстров и других лиц, которых игроки могут встретить во время игры. Эти бесчисленные персонажи обычно называются неигровыми персонажами (или "NPC") и придание им самобытности, индивидуальности и мотивов в поступках может стать очень сложной задачей для ГМа. В награду за эти усилия воображаемый мир вокруг игроков оживёт, что сделает приключения гораздо более увлекательными и убедительными.

Зачем использовать кости?

С тех пор, как первые ролевые игры появились в 1970-х, почти все из них использовали кости в той или иной форме, чтобы решить внутри-игровые конфликты. Это отчасти потому, что ролевые игры произошли от настольных игровых миниатюр, но еще и потому, использование костей в игре представляет средства, изображающие шанс и удачу. Без костей ролевая игра по сути не игра вообще, а просто групповое упражнение в повествовании, и может привести к разногласиям и напряженности, когда разные игроки хотят подтолкнуть историю в разных направлениях. Кости представляют беспристрастного арбитра, не подконтрольного никому из игроков и даже ГМу, предотвращая такое разногласие.

Конечно, кости - не единственный способ разрешить конфликт, некоторые RPG используют другие методы, такие как колоды карт, а некоторые даже экспериментируют, вообще забирая кости у игроков и позволяя только ГМу решать, удастся ли что-то игрокам или нет. Тем не менее, кости остаются самым распространенным и традиционным методом, и тем, который используется в Легенде Пяти Колец по умолчанию. Конечно, если вы захотите поэкспериментировать игрой без костей, почему бы и нет!

Что такое Рокуган?

Рокуган это вымышленное царство, огромная Империя, чьи история, мифы и культура в значительной степени опираются на реальную историю и культуру древней и средневековой Азии, в первую очередь Японии, а также Китая, Кореи и других. Это земля, где самураи, почтенные слуги божественного Императора, ведут войны и налаживают мир во имя своих господ. Это земля, где могучие Великие Клан, каждый из которых состоит из нескольких древних семей, работают вместе и друг против друга в надежде на воплощение своих политических и военных планов. Это земля, где доблестные воины, буси, сражаются, чтобы выиграть день для своих кланов на поле боя. Это земля, где благочестивые сюэндзя, священники, молятся множеству Фортун в надежде на получение благословения Небес для их земель. Это земля, где придворные политики ведут бесконечную войну слов, ища любое возможное преимущество для своих кланов. Рокуган - Империя чести и славы, борьбы и приключений, ужаса и тайн.

Зачем играть в Легенду Пяти Колец?

Есть много RPG на рынке, предлагающие игры на любую тему, от классического фэнтези и научной фантастики до супергероев в костюмах. Мы предполагаем, что если вы купили эту книгу, то вы ищете игровой опыт другого рода, чем в других предлагаемых играх. Что отличает Легенду Пяти Колец от остальных?

Легенда Пяти Колец (часто сокращается до "L5R") является игрой в жанре фэнтези, с магией и монстрами, но она не об убийстве монстров, собирании сокровищ и спасении принцесс. Это игра о чести, героизме и моральных дилеммах, связанных с самурайским кодексом Бусидо. Мир Рокугана - это мир с жестким кодексом поведения, морали и власти. Самурай не ищет приключения за золото. Они не бродят по земле в поисках острых мечей, удобно расположенных в пещерах с блуждающими ограми. Они чтят свою семью, господина и предков, уважая традиции, установленные за 1000 лет истории и доблести. Какая польза от драгоценных камней и ковров-самолетов для самурая, который несет в себе душу своего деда и бремя традиции, где бы он не находился?

Следует отметить, что L5R не воспроизводит реальный мир самураев, она о романтизированном видении самураев, почерпнутом из историй и фильмов, где Честь и Бусидо имели реальное значение и силу. Игроки с ГМом создают мифические и легендарные рассказы о самураях. Такие истории основаны не на разумном эгоизме или самосохранении, а на героическом поведении в традиции Бусидо. Так что если вы не знаете всех деталей о том, как самураи обращались друг к другу, если вы не помните мириады тонких различий между эпохами Хэйан, Камакура, Муромати, Нара, Эдо, Тоётоми и Токугава в истории Японии - не переживайте слишком много! Рокуган в конечном счете мир фантазии, слияние азиатской культуры из многих эпох и многих народов. Самурайским легендам нет дела до каждого неправильного слова в японском этикете.

Бусидо имеет центральную роль в L5R, опора каждой сцены, действия, приключения или кампании. Это в итоге и есть то, что отличает эту игру от любой другой RPG. Бусидо - моральный кодекс, "путь воина", который декларирует поведение каждого самурая, будь то буси, сюгэндзя или ученый. Это обоюдоострое лезвие убеждений и ограничений. Это культура послушания и традиций. Это путь чести и мужества. И это инструмент каждого ГМа, чтобы заставить игроков решать Сложные и часто сложные последствия своих действий. Следовать Бусидо не так легко, и выбор персонажей может прокручиваться их в руках, как окровавленный нож.

С Бусидо ГМ может сделать сложной задачей даже самое простое приключение, с каждым усложнением обогащая игровой опыт. Рассмотрим, например, такое приключение, где труп друга наконец-то найден, но его дайсё, парные мечи, которые являются отличительным знаком самурая, отсутствуют. Как тело может быть возвращено семье с честью, без мечей? Теперь игра не просто транспортировочная миссия с бандитами, пытающимися атаковать обоз по дороге домой. Теперь это игра о конфликте между достойными похоронами и своевременными. Речь идет о чести и приличиях, вещах, действительно важных для самурая, а не о бросках атаки и урона.

Конечно на самом деле никто не может говорить вам как нужно играть в L5R. Эта книга принадлежит вам, и вы можете играть в эту игру как вы захотите. Но если вы готовы принять моральные дилеммы и убедительные душевные драмы, присущие Бусидо и жизни самурая, вы найдете в Легенде Пяти Колец всё то, что вам нужно.

Что в этой книге?

Эта книга содержит все материалы, на основе которых вы сможете создавать приключения и играть в них в мире Легенды Пяти Колец. Рокугане считают, что вся реальность состоит из пяти элементов - Земли, Воздуха, Огня, Воды и Пустоты - отсюда и название "Пять колец". Соответственно эта книга состоит из пяти глав, в каждой описаны различные аспекты Легенды Пяти Колец.

Книга воздуха содержит основную информацию о мире Рокугана. Она включает в себя краткую историю Изумрудной Империи, описание культуры, верований и обычаев, и подробное описание восьми Великих Кланов, которые доминируют в истории и конфликтах Империи.

Книга Земли содержит основные правила игры. Она объясняет фундаментальную механику игры, в том числе роль и важность пяти Элементальных Колец, механику различных бросков, и основные правила боя, дуэли и других действий.

Книга Огня содержит основные правила создания персонажа и предлагает подробное описание при выборе из основных типов персонажей от каждого из восьми Великих Кланов. Она также предлагает полный перечень навыков, преимуществ, недостатков и заклинаний.

Книга воды содержит расширенные и дополнительные правила, которые ГМ может использовать или игнорировать по желанию, как ему заблагорассудится. Эти правила добавляют разнообразие в игру. Они включают в себя информацию об игре за персонажа от одного из Малых Кланов или Императорских семей, а также ряд специальных механик, таких как Альтернативные Пути, Продвинутые Школы, Ката, Кихо, Предки, зловещие тайны черной магии (также известной как Махо) и Скверна Земли Теней.

Наконец, *Книга Пустоты* содержит правила и информацию для ГМа. В ней описаны различные способы построения приключения и кампании для L5R, а также правила для монстров и природных существ, с которыми придется сразиться игрокам, и примеры приключений, с которых можно начать приключения в Легенде Пяти Колец.

Книга Воздуха 氣の本

"Мы рассказываем о героях, чтобы напомнить себе, что мы тоже можем быть великими"

Додзи Сидзуэ

Рождение Вселенной

В начале, перед рождением вселенной, было только Ничто. Ничто, что существовало до рождения всех вещей, ничего не знало и в определенный момент своего вневременного существования, оно поняло, что оно было одиноко, и таким образом испытало Страх. Эта беспрецедентная эмоция была первым Грехом и создала одну треть мира. В следствие Страх Ничто также создало чувство одиночества и желание компаньона. Эти ощущения были вторым Грехом - Желанием, и появилась вторая треть мира. И когда Ничто поняло, что оно сделало, то испытало сожаление и желание разрушить то, что создало по ошибке. Это был третий Грех - Сожаление, и это создало последнюю часть мира, завершив мир и закончив существование Ничто.

Новоиспеченная вселенная была хаотичной и бесформенной, подобно яйцу, чьи белок и желток были перемешаны. Первобытные элементы мироздания медленно просочились через пустую вселенную, объединяя энергии, и с тяжестью опустились на дно, создав различные слои реальности. На самом верху были Божественные Небеса, ниже - сфера смертных и сферы духов, и наконец Дзигоку, сфера Зла.

Из Ничто пришли три сущности, чьи имена не были известны ни одному живому существу с того времени, смертному или божественному. Когда о них говорили, их просто знали, как Три-Бога-Чьи-Имена-Нельзя-Произнести. Эти три бога посмотрели на новые сферы, в частности на мир смертных, и решили, что нужно создать форму и цель, действие за пределами понимания. Для того чтобы придать форму вселенной, три бога пожертвовали собой, породив одного мужчину и одну женщину, двух божественных существ, которые могли делать то, что три прежде не могли, и навели бы порядок в существовании. Так родились Богиня Солнца и Бог Луны.

Госпожа Солнце и Господин Луна посмотрели на мир смертных и были озадачены его бесформенностью. В конечном счете они решили, что могут дать форму всему сущему, дав имена всем сущностям, которые можно было встретить в мире смертных. Они вошли в мир смертных и назвали его, и сделав это, они создали имя для себя; Госпожа Солнце стала Аматаэрасу, а Господин Луна стал Оннотангу. Они стали называть все они могли найти, например, камни, деревья, олени и все другие сущности.

Когда два бога шли по миру смертных, Оннотангу заметил нечто, а Аматаэрасу не заметила, крошечный клочок изначальной тьмы, что когда-то составлял Ничто. Заинтригованный и обманутый Оннотангу решил не давать имя этой особой частице существования и не привлечь внимания Аматаэрасу. При этом он позволил живой тени уползти и спрятаться, где она будет набираться сил по мере взросления мира и в один прекрасный день станет угрозой для существования самой вселенной. Конечно, Оннотангу не мог знать тогда, что его поступок будет иметь такие страшные последствия.

Падение Ками

Сформировав мир смертных полностью, Аматаэрасу и Оннотангу вернулись на Небеса, и страсть Господина Луны к Госпоже Солнце росла с каждой минутой, пока он не начал преследовать Солнце по небу, ведомый своей навязчивой любовью, создавая круговорот дня и ночи. Оннотангу в конце концов догнал Аматаэрасу, и небо почернело в середине дня. Именно в этот момент первого затмения были зачаты десять детей Солнца и Луны. Их рождение не происходило в течение некоторого времени, так как божественное не происходит по тем же правилам, что и у смертных, но в конце концов они родились: Хантэй, Хида, Додзи, Тогаси, Акого, Сибя, Баюси, Синдзё, Фу Ленг и Рёсюн. Их рождение стало причиной большого беспокойства для Оннотангу, не только потому, что он знал, что Аматаэрасу любила своих детей гораздо больше, чем она когда-нибудь полюбит его, но и потому, что он знал, что как дети Солнца и Луны, у них был более мощный потенциал, чем у него, и они могут попытаться узурпировать его власть. Таким образом Бог Луна решил, что его дети должны умереть.

Господин Луна преследовал своих детей по всем Небесам, не обращая внимания на протесты Госпожи Солнце. Одного за другим он хватал каждого из детей и проглатывал целиком, в то время как Аматаэрасу оплакивала их гибель. Однако, несмотря на свою горе, Аматаэрасу была полна решимости спасти хотя бы одного из своих детей. После проглатывания каждого ребенка, она приносила мужу запить отравленное сакэ. После девятого ребенка Оннотангу был так пьян, что Аматаэрасу скормила ему камень вместо последнего ребенка, Хантэя. Таким образом одного она спасла, а Господин Луна впал в глубокий сон. Хантэй тренировался с Небесными Драконами, чтобы победить своего отца, и они дали ему меч великой силы. Когда Господин Луна проснулся, он обнаружил, что

Госпожа Солнце и Хантэй ждут его, и сын сразился с отцом. Это был страшный бой, но в конце концов Хантэй рассек своего отца, и его братья и сестры вывалились - все за исключением Рёсюна, которого проглотили первым и единственным из них, кто был действительно мертв.

В ярости Оннотангу набросился и схватил Фу Ленга, младшего сына, решив, что не всем его отродьям удастся бежать. Хантэй ударил и отрубил руку отца, и Фу Ленг вывалился. В отчаянии Фу Ленг хватался за всё, что могло спасти его, и схватил Хантэя и потянул за собой. Таким образом девять из десяти детей Госпожи Солнца и Господина Луны упали с небес и пришли в мир смертных.

Предыстория Империи

Смертное восприятие времени совершенно чуждо законам, регулирующим Небеса, и в результате то, что кажется заняло очень мало времени или даже что могло бы произойти мгновенно, может занять огромные периоды времени в смертном царстве. После того как Госпожа Солнце и Господин Луна назвали мир, прошли тысячи лет пока они преследовали друг друга и рожали своих детей. За это время смертный мир не простаивал. Многие расы родились, развились и канули в неизвестность задолго до человечества. Были Кицу, похожие на львов, подземные Дзокудзин, коварные Кэнку, грубые огры и беспринципные тролли.

Возможно, самой великой из пре-человеческих цивилизаций были Наги, раса змееподобных людей, у которых был совместный странный разум. Империя Наг была обширной и вступила в конфликт с расой бессмертных из далекой страны, известной как Ашалан, или Лживая Тьма - разросшаяся тень, спрятавшаяся от Оннотангу, и с мощью Дзигоку, которое они коллективно называли Нарушение. В конце концов Наги впали в глубокий сон, дремота наступила в тот день, когда солнце почернело, когда были зачаты десять Ками. Наги ушли в спячку, чтобы их раса смогла выжить и проснуться в будущем, когда, как они верили, Нарушение снова будет угрожать всему существу.

После того, как Наги ушли в сон, Нэдзуми вышли на сцену. Бывшие источником пищи для Наг, крыса-подобные Нэдзуми создали далеко простирающуюся империю, которая столкнулась с расой мощных огров, крайне малочисленными по сравнению с быстрой растущими Нэдзуми. Невозможно узнать, насколько далеко распространилась империя Нэдзуми в конце концов, но их расцвет закончился с падением Ками Фу Ленга, самого младшего из детей Солнца и Луны, он упал далеко от своих братьев и сестер и врезался в смертный мир в центре столицы Нэдзуми. Опустошающее падение разрушило город, рассеяв Нэдзуми и создав Земли Теней, ибо он собой пробил дыру из смертного мира в Дзигоку.

Слезы Госпожи Солнце и Кровь Господина Луны породили человечество, и оно быстро распространилось по всем землям, сейчас известным как Рокуган. Хотя это должно было произойти одновременно с падением Ками, обычно считается, что по крайней мере прошло столетие после появления человечества перед тем, как Ками упали в мир смертных. В то время человечество было рассеяно по всей земле, образуя множество различных племен, деревень и групп. Среди наиболее известных было Племя Исава, названное по имени своего лидера, самого сильного заклинателя, известного в мире смертных. Именно в таком окружении упали Ками.

Когда Ками прибыли, они считали, что их братья Фу Ленг и Рёсюн были мертвы (что было неверно в случае Фу Ленга) и решили не говорить о своих павших братьях из уважения к ним. Дети Солнца и Луны разошлись по миру, взаимодействуя с человечеством, прежде чем встретиться поговорить друг с другом. Было единогласно решено, что человечеству нужна защита и руководство, и единственный вопрос, который оставался, кто из Ками должен стать лидером. Многие из них считали, что именно они лучше всего подходят для правления, и в конечном итоге состоялся турнир на месте их прибытия в мир смертных. Хида, сильнейший из Ками, потерпел поражение от скорости и мастерства Синдзё, но Синдзё в свою очередь была обманута и побеждена Баюси. Сиба, близнец Баюси, наблюдал за трюками брата и не попался на уловки. Элегантная Додзи преодолела Сибу, но она в свою очередь потерпела поражение от мощи Акогодо. Наконец Хантэй победил своего брата Акогодо и стал первым Императором Рокугана. Тогаси предвидел исход турнира и не принимал участия.

Под командованием Императора остальные семь Ками собрали своих последователей под свои знамена и начали править землей от имени Хантэя. Таким в Рокугане родились Великие Клан.

Рослый Хида отковал клан Краба.

Деликатная Леди Додзи вдохнула жизнь в клан Журавля.

Загадочный Тогаси и его последователи стали кланом Дракона.

Воинственный Акогодо собрал под свои знамена клан Льва.

Скромный Сиба создал ученый клан Феникса.

Манипулятивный Баюси создал клан Скорпиона в тени.

Чувствительная Синдзё создала клан Ки-Рин, позже известный как клан Единорога.

История Империи

Империя Рокугана использует календарь, разработанный семьей Исава, который измеряет время с года основания Империи. Эта система известна как Календарь Исава (IC), и используется всеми рокуганами для записи исторических событий.

I век (1-100 IC)

Первая война

После того как Великие Клань были созданы, Ками начали создавать сияющую цивилизацию под своей властью. К сожалению, у них было мало времени для подготовки к угрозе. Чудовищная орда демонических они, гогочущих гоблинов и других существ Земли Теней появилась с юга и начала продвигаться, уничтожая все на своем пути. Ничего неподозревающая Империя никогда не видела таких мощных зверей и мало что могла сделать, чтобы предотвратить натиск. Генерал, возглавлявший ужасающий легион, был более худшим сюрпризом для Ками. Это был их упавший брат Фу Ленг, который не умер, как они полагали ранее. Вместо этого он пробил дыру в царство Дзигоку. Царство Зла совратило его коварных шепотом, манипулируя Фу Ленгом, пока он не стал лидером этого злобного места. Наполненный ненавистью к своей бывшей семье, Фу Ленг намеревался свергнуть зарождающуюся Империю Рокуган.

Великие Клань пришли на поле битвы на первое испытание своего пыла. Многие из Ками возглавили армии на поле для защиты своих последователей, но мысль о сражении со своим братом беспокоила их сердца. Акого, лидер рокуганских сил, был тактическим гением, но смог только замедлить наступление Земли Теней. Сам Хантэй был тяжело ранен в бою. Медленно, но верно, Рокуган проигрывал войну.

Ками вернулись в свою столицу Отосан Ути, чтобы принять решение о дальнейших действиях. В этот критический момент странный маленький человек вошел во двор без приглашения и изменил ход истории навсегда. Его звали Синсэй, и он обещал Ками победу над ордами Фу Ленга, если бы ему разрешили взять семь смертных чемпионов в сердце земель противника. Ками не могли поверить, но Синсэй победил их одного за другим в одиночном соревновании. Его беседы с Хантэем затронули каждую тему под солнцем, и Сибэ записал все слова из этой встречи в качестве единого текста. Этот документ, называемый Тао Синсэя, позже станет основой Синтао, официальной религии Рокугана.

Идея Синсэя казалось безумной. Как можно было всего лишь одному смертному от каждого клана победить темного бога Фу Ленга в самом сердце Земли Теней? Маленький Учитель считал, Ками не могут это сделать, несмотря на свою большую силу. "Фортуны благоприятствуют смертному человеку", заявил он, и смертные сами должны бороться за свой мир. Синсэй окончательно убедил Хантэя следовать его плану. Монах собрал Семь Громов, по одному от каждого Великого Клана: Хида Атараси, Додзи Конисико, Мирумото, Мацу, Исава, Сёсуро и Отаку. Вместе они отправились на юг сквозь опаснейшие из битв, чтобы проникнуть в земли противника, отчаянное и опасное путешествие.

В день, который потом будет записан в исторических книгах как День Грома, герои Рокугана столкнулись с Фу Ленгом в поединке за судьбу империи и мира. Борьба была жестокой, и Фу Ленг убил всех Громов, кроме Сёсуро из клана Скорпиона. Но смертные победили. Громы запечатали душу Фу Ленга в двенадцать магических свитках, Черные Свитки, и изгнали его из мира смертных. Сёсуро вернулся в Рокуган с Черными Свитками, которые Хантэй доверил охранять клану Скорпиона. Скорпионы должны были защитить Черные Свитки навсегда, чтобы темный бог не вернулся сеять хаос еще раз.

Рассвет Империи

Первая война, война против Фу Ленга наконец закончилась, и Рокуган смотрел в будущее. Синдзё решила, что Империи нужно быть в курсе любых других сил, которые могли бы в один однажды угрожать Рокугану. Она не хотела увидеть еще одну войну, подобную войне против ее павшего брата, к которому у нее оставалась симпатия, даже когда она сражалась с его страшной армией. Синдзё решила, что она и ее последователи должны уехать за пределы границ Империи и исследовать мир. Клан Ки-Рин ушел на запад и скрылся в пустыне. Их не увидят в Рокугане на протяжении многих веков, но они не будут забыты. Их подвиги для и против людей, которых они встретили по пути, станут легендой.

Первый век был временем больших волнений и беспорядков. Боги ходили по земле рядом с людьми, которые в один прекрасный день стали самураями Империи. Эти люди еще не были настоящим самураями, не хватало полностью развитого кодекса поведения, но все они были благородными людьми, которые слушали своё собственное чувство справедливости. Со временем Рокугане научились доверять Ками и их видению будущего. Это доверие и превратило этих благородных воинов в самураев.

Несмотря на присутствие Ками, первый век был диким и необузданным. Новорожденную Империю окружили новые угрозы, в том числе воинственные племена, не хотевшие подчиняться правилам Ками. Эти люди должны были быть изгнаны из границ Рокугана, и не ушли без ожесточенной борьбы. Другие приняли более коварный план по уничтожению Рокугана изнутри. Эти заговорщики, которые стали Колат, поклялись свергнуть божественное правление, даже если потребуются века на это.

Первый век также видел сильные изменения и самой земли. Падение Фу Ленга создало Гнойную Яму. Эта нечестивая часть света позволила темному миру Дзигоку расширить свое влияние в мире смертных, и юг полностью превратился в Земли Теней в течение первых лет.

Наконец, первый век видел преобразование слов Синсэя в организованную религию Синтао и формирования Бусидо, самурайского кодекса чести. Появились первые Малые Кланов, Лисы и Богомола. Сюгэндзя достигли больших успехов в колдовстве, они научились говорить с ками, которые сформировали пять элементов. Эта эпоха вспоминается в современном Рокугане как мифическое время, когда каждый человек мог легко изменить ход истории.

II век (101-200 IC)

Вторые сто лет истории Рокугана были желанной отсрочкой от бурных событий, которые ознаменовали рождение Империи. В эти годы Империя построила прочную основу для законов и практик, которые станут вековыми традициями. Например, два самурая из разных кланов отложили в сторону свои разногласия для создания мощных Императорских сил, которые могли регулировать закон и конфликты между Великими Кланами. Воин Додзи Хацу и придворный Соси Сайбанкан сделали наброски для Императорских Легионов и Изумрудных Магистратов. Эти два института будут играть жизненно важную роль в управлении Рокуганом.

Второй век также видел уменьшение божественного присутствия на земле. Многие из Ками уже погибли в конце первого века, в том числе Хантэй, который передал трон своему сыну Хантэю Гэндзи. Тогаси, лидер Драконов, исчез в горах, и пока он оставался в управлении клана Дракона, он не позволял никому узнать о своем дальнейшей жизни. Леди Додзи поддалась депрессии и исчезла в море. Баюси пропал при поисках своей потерянного последователя Сёсуро, поддавшегося силе Лживой Тьмы. Только Хида начал стареть. У Ками Краба не было никакого желания вмешиваться в политику, поэтому судьба Империи оставалась в руках смертных.

Второй век был временем мира и строительства, и те, кто жил в этот период, испытали большую гордость в новообразованном пути самурая. Без четких угроз на горизонте народ Рокугана занялся развитием своей культуры. Многие из традиций и архетипов самурайской жизни были сформированы в течение этого времени, особенно Хантэем Гэндзи, "Сияющим принцем." Придворные Великих Кланов основали свои традиции. Формирование Изумрудных Магистратов и Императорских Легионов также признаны традициями законности и политических назначений Империи.

III век (201-300 IC)

Последний из Ками исчез из мира людей без особой помпезности. Ками Хида давно отрекся от руководства клана Краба в пользу своего сына Осано-О и не участвовал в делах Рокугана. Тем не менее его божественные инстинкты подсказали ему нечто ужасное, что случилось с его первым сыном Громом Хида Атараси, якобы убитом в День Грома. В конце концов он решил поехать в Земли Теней и всё разузнать. После трудного путешествия Ками обнаружил, что его сын, смертельно раненный Фу Ленгом, был осквернен тлетворным влиянием Земли Теней. Они сошлись в жутком бою. Хида окончательно уничтожил мерзость, что появилась, когда его сын скончался от ран. Ни слова об этом бое никогда не достигло Рокугана, хотя странные и гротескные легенды о этом хранились в Землях Теней на протяжении веков.

Третий век, как и до него, был в основном спокойным и мирным. Люди, которые жили в это время, были заинтересованы в улучшении качества жизни для своих кланов, и небольшие улучшения, сделанные во время этой эпохи, остались актуальны до сих пор. Братство Синсэя было официально было организовано в течение этого века, что вызвало большие интеллектуальные дискуссии среди ученых и богословов каждого клана.

IV век (301-400 IC)

После споров, которые сохранялись в течение многих десятилетий, семья Ясуки, наконец, решила навсегда покинуть клан Журавля. Это событие было первым в своем роде, когда семья отделилась от Великого Клана. Соседней клан Краба принял семью Ясуки в свои ряды и решил взять также и их земли. Это послужило поводом для полномасштабной войны между кланами Журавля и Краба, первой в истории Рокугана. Первая война Ясуки, сейчас она известна под таким именем, длилась более десяти лет и закончилась ничем, и клан Журавля неохотно признал уход Ясуки. Война породила Малый Клан Воробья и привела к Императорскому указу о запрете открытой крупномасштабной войны между Великими Кланами.

Альянс Годзоку появился в конце четвертого века, и это событие было настолько важно, что затмило все остальные, произошедшие в этот период. Годзоку был секретным договором между лидерами кланов Журавля, Феникса и Скорпиона, Додзи Райгу, Сиба Гайдзусико и Баюси Ацуки. Он был разработан, чтобы узурпировать власть трона. Лидеры Годзоку верили, что Император был только человеком, несмотря на его голубую кровь, и союз мудрых людей мог бы достичь гораздо большего, чем любой отдельный правитель. Годзоку похитили наследника престола и использовали как рычаг, чтобы захватить власть Императора.

Годзоку считали, что делают правильно, и сделали множество улучшений в Империи. Они создали улучшенные дороги и увеличили власть и богатство каждого Великого Клана. К сожалению, не все изменения под их правлением привели к хорошим результатам. Преступность, как мелкая, так и организованная, резко набрала силу по всей земле, так как люди потеряли веру в могущество трона.

Четвертый век начался с эры роста и мира. Несколько Малых Кланов сформировались в течение этого времени, и в землях Краба был создан новый союз между людьми и нечеловеческими Нэдзуми. Тем не менее, эта эпоха угасания оптимизма из-за нарушений Годзоку. Конец четвертого века запомнится как время интриг и конфликтов. Это один из самых мрачных моментов истории Рокугана, так как Рокуган получил раны без внешней угрозы, необратимо изменившись.

V век (401-500 IC)

Пятый век начался с того, что Годзоку приняли крайние меры для гарантий своего дальнейшего правления. Они казнили тех, кого они подозревали в шпионаже, в том числе много монахов из Братства Синсэя. Это жестокость помогла другим, особенно кланам Льва и Дракона, признать темные аспекты Годзоку и подстроить им конец. У них появился шанс с дочерью Императора Хантэй Югодзохимэ. Лев подготовил ее, как мудрого и способного воина, и после смерти ее отца она бросила вызов новой марионетке Годзоку на дуэль и выиграла. Объединенные войска кланов Льва и Дракона стояли за ней и укрепили ее власть, и, как Императрица, Югодзохимэ быстро уничтожила структуру власти Годзоку.

Рокугане столкнулись с другой опасностью сразу после угрозы Годзоку, когда появился странный флот близ берегов столицы Отосан Ути. Это был флот гайдзинов, иностранных исследователей, из далеких народов Меретаэ и Фрэйн. Рокугане опасались странных людей, но Югодзохимэ дала им шанс проявить себя, подписав с ними торговые соглашения. К сожалению, чужестранцы через несколько лет они напали на Империю, чем подтвердили недоверие к ним. Югодзохимэ погибла в сражении, известном как Сражение Белого Оленя, но рокугане полностью разгромили иностранные войска и корабли. После нападения новый Император, сын Югодзохимэ, издал указ о полном запрете всех вещей гайдзинов. Никто не мог никогда торговать с иностранцами, провозгласил Император, он также запретил использование технологий гайдзинов, особенно взрывчатое вещество, известное как перец гайдзинов (порох). Сразу после этого инцидента был основан Малый Клан Черепахи, чтобы следить за будущими угрозами гайдзинов.

Пятый век был эпохой бурных перемен и войн. Когда Югодзохимэ свергла Годзоку, у нее не было другого выбора, кроме как сделать радикальные изменения. Ее последователи быстро нашли и казнили предателей из Годзоку, благодаря помощи нескольких высокопоставленных членов, которые раскаялись. Императорские силы уменьшили преступность, разросшуюся в эпоху Годзоку, и люди стали снова доверять трону.

Приход сил гайдзинов в Рокуган осветил точно такую же проблему, которую предвидела Синдзё при рождении Империи. До этого события, Рокуган не имел контактов ни с кем за пределами своих земель, и этот первый контакт чуть не отбросил всю Империю в хаос. В итоге небольшой встречи произошла гигантская морская битва и смерть Императрицы. Рокугане теперь с большим подозрением относились ко всему иностранному, что могло бы создать много проблем спустя столетия при возвращении людей Синдзё.

VI век (501-600 IC)

Первое восстание Заклинателя Крови

Шестой век – время рассвета нового великого злодея. Отомо Дзяма, младший сын Императора, нашёл секретную коллекцию магических текстов, написанных сюгэндзя Краба, который исследовал влияние Скверны Земли Теней. Дзяма был одурманен мощью, описанной в них, и начал баловаться этими способностями. Его исследования и тяжелая работа окупилась созданием одной из самых мощных магий махо-цукай (магия крови). Еще хуже, он узнал от гайдзинов секрет удаления и сокрытия собственного сердца, что делает бессмертным. Он принял имя Иутибан и собрал других развращенных верующих и поджигателей в смертельный культ под названием Заклинателя Крови.

Поначалу Заклинатели Крови оставались в подполье и медленно распространяли свое влияние по всей Империи. Ячейки тайного культа начали формироваться во всех землях Великих Кланов. Лейтенанты Иутибана распространяли хаос в Империи маленькими, почти незаметными событиями.

Один из его последователей, Агася Рюдэн отправился в Сумеречные Горы на поиски крови Первого Они. Он выстроил могучий нэмуранай (магический артефакт) называемый Наковальня Отчаяния и принос в жертву весь Малый Клан Вепря при его создании. Другой лейтенант, Асахина Ядзиндэн, использовал Наковальню Отчаяния дляковки набора из четырех невероятно мощных проклятых клинков, Кровавых Мечей. Каждый питаясь кровью тех, кого им убили, становился все сильнее, и у каждого была возможность влиять на своего носителя, усиливая его плохие эмоции. Страсть, Амбиции, Кара и Мечь были посланы лидерам четырех Великих Кланов в надежде, что они будут злоупотреблять властью с мечами. Лидеры, не подозревая предательства внутри даров, приняли их с радостью, обрекая себя. Все, кроме одного.

Чемпион клана Скорпиона, Баюси Рикодзи, понял с самого начала, что что-то было не так было с этим загадочным подарком Журавля. Он держал клинок под пристальным наблюдением. Его худшие опасения вскоре проявились, когда остальные три получателя Кровавых Мечей умерли при странных необъяснимых обстоятельствах. Рикодзи приказал своим людям найти источник оружия, и один из его самураев отследил путь Кровавых Мечей обратно в штаб-квартиру Иутибана в стенах самой Императорской столицы.

Перед лицом разоблачения и ареста Иутибан призвал ужасающий ресурс противостоять силам Империи. Великие герои Империи были погребены в Императорских склепах. Иутибан поднял эти тела в нечестивую нежить, издеваясь над теми, кем они были раньше. Только мужество смелого самурая из клана Льва помогло сплотить силы Великих Кланов и уничтожить зомби Иутибана, захватив злого колдуна. Гайдзинское колдовство Иутибана сделало невозможным его убийство, и таким образом, народ Рокугана заключил его в тайном могиле, предназначенной для хранения его мощи навсегда.

К сожалению, Иутибан не остался в тюрьме. Его подчиненный, Ядзиндэн, нашел секрет переноса своей души от одного тела к другому, и вскоре Иутибан, овладев этими навыками, спасся из могилы. Со своим быстрым поражением Иутибан решил сначала оставаться под прикрытием и принялся за работу по восстановлению и расширению своей власти в культе Заклинателей Крови.

Люди шестого века были плохо подготовлены к ужасающей неограниченной мощи магии крови, известной как махо. Они смутно знали силу, присущую темной магии, но она никогда не была использована на таких масштабах до Иутибана. Кровавые Мечи Ядзиндэна извели лидеров трех могущественных Великих Кланов и сделали бы худшее, если бы не осторожность и руководство Чемпиона клана Скорпиона. Тем не менее, ужас от стоящих неживых солдат почти разгромил магистрат и Императорскую гвардию, которые пришли арестовать Иутибана. Хотя воины клана Краба привыкли к борьбе с ходячими трупами, другие самураи не были готовы к таким ужасам. Мысль о сражении с извращенными трупами героев прошлого была особенно шокирующей для общества, почитающего своих предков. После поражения Иутибана Император Хантэй XII объявил, что после смерти все будут кремированы, чтобы предотвратить такое злодеяние.

Стальная Хризантема

Чувство ужаса окрасило начало шестого века с появлением Иутибана. После его поражения Империя пережила период неопределенности с попытками Богомола похитить Императорского наследника и, что еще хуже, с причудливой тиранией Стальной Хризантемы.

Хантэй XVI был блестящим и способным правителем, но жестоким тираном и параноиком, садистски жестоким человеком. Его правление быстро превратилось в террор, он пытал и убивал всех, подозревавшихся в нелояльности, громил каждый намек на открытое восстание. Со временем его психическое состояние становилось все более неустойчивым, что привело к странному поведению, например, он провозгласил Фортун Навоза и Агонии. Наконец, убийство им собственной матери в открытую подтолкнуло придворных предложить Императорской Гвардии свергнуть его. Истинная судьба Императора была скрыта от широкой общественности, и большинство его злодеяний были тщательно удалены из официальной истории Империи. Трон Рокугана перешел к его молодому сыну, который к счастью оказался гораздо лучшим правителем, чем его отец Стальная Хризантема. Тем не менее, Иутибан и Хантэй XVI оставили предостережение о том, что может произойти, если божественная сила попадет не в те руки.

VII век (601-700 IC)

С уничтожением двух великих угроз, Иутибана и Стальной Хризантемы, все в Рокугане были на пороге следующего столетия. Интересно, что судьба преподнесет им? К счастью в Империи наступил период передышки, без событий, потрясших мир, как в предыдущие два столетия.

Рокуган медленно восстанавливался от последствий правления Хантэя XVI. Чтобы избежать повторения таких событий, рокугане изучили труды известные как Статьи Небес, скорректировав многие аспекты права и традиций, чтобы предотвратить будущие нарушения. Были введены правила для улучшения лечения простого народа, для защиты заложников и пленных, и некоторые юридические ограничения на применение пыток. Седьмой век в целом был эпохой перестройки. Несколько серьезных угроз, которые возникали в течение этого времени были устранены до того,

прежде чем они могли разрастись.

Несколько выросла в эту эпоху организованная преступность, и в народе стала популярна романтизированная история лихого пирата Ясуки Фумоки. Увеличение преступной деятельности сосредоточилось вокруг крупных городов на побережье, хотя контрабанда и бандитские формирования также разрослись в глубь страны. Сообщение о смерти Фумоки мало, что смогло сделать с увеличением преступности, так как люди, одурманенные таким образом жизни, продолжали бунтовать против общества.

VIII век (701-800 IC)

Атака Мау

После тихого века относительного мира в Рокугане снова вспыхнула война. На этот раз у Империи был четкий враг - Земли Теней. Владыка Они, известный просто как "Мау", собрал большую армию Земли Теней, сравнимую с армией Фу Ленга. Они появились без предупреждения и напали на земли Крабов, быстро подавив силы обороны клана. Армия Мау двигалась неустанно к землям Хирума, угрожая раздавить весь клан Краба. Вконец потрепанные армии Крабов собрались в провинции Хида для последней попытки. Все выглядело безнадежно, пока молодая никому неизвестная сюгэндзя по имени Куни Осаку не призвала удивительную силу изнутри себя и не подняла реку в стену воды на пути армии Земли Теней. Осаку подарила клану Краба драгоценное время, и он потратил его с пользой. В течение 73 дней Крабы, используя магию и силу, строили гигантскую стену, протянувшуюся через их земли. Другие кланы отправили помощь, и Великая Стена Плотника была окончена ровно в срок. Осаку умерла, так как ее жизненная сила подкрепляла могучее заклинание, и войска Мау возобновили свои атаки. Стена остановила их, как ничто другое. Крабы разгромили армию Земли Теней, убили Мау и заставили остатки его разбитой армии повернуть обратно на юг. Рокуган снова был спасен. После этого Крабы начали работу по расширению и удлинению новой Стены Плотника, также известную в Империи как Стена Кайу, пока не растянули ее по всей своей границе с Землями Теней.

Хотя Крабы победили, они заплатили большую цену. Земли Куни стали осквернены, и очистка ослабила их до серой и безжизненной пустоши. Что еще хуже, земли Хирума были полностью потеряны, оставшись на другой стороне Стены Кайу. Эти потери породили еще более ожесточенную ненависть к Землям Теней внутри клана Краба, а также осторожное уважение к их чудовищной мощи. В течение следующих трех веков бесчисленное множество самураев Хирума умерло в бесплодных попытках вернуть свои замок и земли.

К сожалению, другие Великие Клань не извлекли из этой катастрофы такой же урок, как Крабы. Стена Кайу стала очень эффективной в сдерживании угроз Земли Теней, и другие Великие Клань, редко видевшие ее своими глазами, пришли к убеждению, что угроза со стороны Земель Теней осталась навсегда под контролем со стороны сильного Краба.

Возвращение Заклинателей Крови

Спустя десятилетия после нападения Мау планы Заклинателя Крови Иутибана были наконец раскрыты, когда он сделал ошибку, пытаясь овладеть телом монаха с татуировкой клана Дракона. Тогаси был хорошо обученным и укрепленным против духовной атаки и отбил влияние Иутибана. Он быстро предупредил другие клань о побеге Иутибана. Великие Клань вспомнили, какой ужас Иутибан принес в Рокуган в первый раз, и собрали свои силы против Заклинателей Крови. Иутибан собрал своих последователей, и произошла страшная семидневная битва, в конце которой клань полностью разрушили армии нежити Иутибана. Монах Тогаси, который первым обнаружил Иутибана, сумел захватить колдуна и особой татуировкой запечатал Иутибана в своем собственном теле. Он вошел в могилу Иутибана, жертвуя собой, и сюгэндзя Империи выполнили большой ритуал, связав душу Заклинателя Крови внутри камня его тюрьмы.

Это было просто для каждого отбросить мелкие разногласия и объединиться против угрозы Иутибана. Императорский Указ о кремации значительно ограничил размер новой армии нежити, а жертва монаха клана Дракона ограничила в действиях Заклинателя Крови. Тем не менее, это было тревожным напоминанием, что этот мерзавец еще не совсем побежден.

IX век (801-900 IC)

Возвращение Единорога

Внутренние границы Рокугана изменились навсегда, когда последователи Синдзё наконец вернулись в Изумрудную Империю после восьми веков путешествий. Теперь они называли себя кланом Единорога, они не знали об угрозе Земли Теней и зашли на свою прародину с юга. Клан Краба готовился защищаться от иностранцев, но Единорог обошел их укрепления и бросился в Империю. Они провели несколько сражений против других Великих Клань, в первую очередь против Скорпиона и Льва, прежде чем все поняли кто они. Император приветствовал возвращение потерянных братьев и сестер Рокугана, и восстановил их правление в их изначальных провинциях.

Возвращение Единорога тут же кардинально изменили Империю, они столкнулись с трудной задачей адаптироваться к новому дому. Рокугане привыкли к балансу сил, который установился после семи столетий политического и военного маневрирования. Внезапное появление клана Единорога изменило этот баланс, и изменились многие границы между кланами, сразу посеяв семена недовольства в тех, кто потерял землю и влияние, например, Скорпионы и Львы. Еще хуже, Единорог был почти гайдзином со странными иностранными привычками и обычаями. Они попытались найти друзей и союзников среди других Великих Кланов, но получилось это не со всеми, в основном с Крабом и Журавлем.

К сожалению, возвращение клана Единорога также породило нового врага для Рокугана. Даймё семьи Мото, Мото Цумэ, повел свое войско в Земли Теней, уверенный что сможет сделать то, что не смогли Крабы. Он дорого заплатил за своё высокомерие, когда он и почти вся его армия поддались Скверне. В итоге получился громадный легион Потерянных, известный как Тёмный Мото. Цумэ и его Темный Мото угрожали Империи время от времени в течение сотен лет.

Ре-интеграция клана Единорога в Рокуган оказалась долгим и трудным делом. Несмотря на все усилия, Единорог останется аутсайдером на столетия вперед. Таким образом, девятый век был временем огромных изменений и столкновений культур, а придворные стали интересными и опасными в эту эпоху.

X век (901-1000 IC)

В контрасте от прошедших веков, в десятом веке произошло несколько событий. Рокугане продолжали приспосабливаться к прибывшему клану Единорога. Это было время незначительных сражений и стычек на политической арене. Эта эпоха была во многом прекрасным примером "нормальной" Империи, когда люди могли бы жить без великих и эпических событий над головами.

XI век (1001-1100 IC)

Рокуган продолжал процветать без внешних угроз. Различные мелкие стычки и битвы имели место, некоторые даже с катастрофическими результатами. Два Малых Клана, Заяц и Лиса, почти начали войну из-за территориальных споров. Ситуация ухудшилась, когда дипломаты клана Лисы были убиты в ходе переговоров. Участие клана Журавля успокоило и отвело всех от полномасштабной войны.

Именно в одиннадцатом веке Лживая Тьма начала делать явные маневры против Империи, медленно создавая фундамент, она начала с порчи Грома Клана Скорпиона Сёсуро в течение первого века. Странная мощь Тьмы медленно, но неумолимо росла на протяжении всего этого времени, и создала "семью" Нинубэ в своих рядах.

В одиннадцатом веке произошло несколько крупных или бурных событий, но это было отчасти прелюдией к гораздо большим вещам, Империя подходила ко второму Дню Грома. Таким образом, как и века до него, одиннадцатое столетие идеально подходило для демонстрации нормальной и относительно мирной Империи.

XII век (1101-1200 IC)

Двенадцатый век является одним из самых бурных периодов в истории Рокугана, начиная с постепенной эскалации незначительных событий, которые привели к Войне Кланов и второму Дню Грома. Черные Свитки, порученные клану Скорпиона при основании империи, оставались в безопасности в течение тысячи лет, но текущее столетие увидит, как каждый из них раскроют и используют, возвещая возвращение темного бога Фу Ленга. Второй День Грома призвал потомков Семи Громов встать лицом к лицу Фу Ленга и победить его еще раз. Эти события в свою очередь заложили основу для дальнейших кризисов, которые бы почти разрушили Империю во второй половине века.

Переворот Клана Скорпиона

Баюси Сёдзю, Чемпион клана Скорпиона, предвидел возвращение Фу Ленга. Секретные пророчества говорили, что в прошлом Хантэй обрек Империю и предвещал возвращение темного бога. Сердце Сёдзю наполнилось ужасом, и он искал пути, чтобы остановить грядущую катастрофу. Он решил, что единственный выход положить конец династии Хантэй. Он и его клан напали на столицу, убили императора и попытались захватить контроль над Рокуганом силой. Это событие было позже известно, как Переворот клана Скорпиона. Великие Клановые создали союз, чтобы победить клан Скорпиона, и Сёдзю погиб из-за своего безрассудства.

Сёдзю не удалось убить сына Императора, и Хантэй XXXIX занял трон в результате провала переворота. Он официально распустил клан Скорпиона и казнил большое количество лидеров клана в качестве наказания. Также молодой Император мстительно распустил семью Акого, так как их лидер Акого Тотури не смог защитить предыдущего Императора от нападения Сёдзю. Для самого Тотури Император избрал худшее наказание для самурая, какое он мог себе представить. Он отнял право Тотури на сэппуку и заставил его стать ронином.

Ёго Дзюндзо, даймё из семьи Ёго клана Скорпиона, был наполнен гневом по поводу результатов переворота. Он открыл первый из Черных Свитков, наказывая Империю за поражение Сёдзю. Черный Свиток распространил губительную язву, известный как Изнуряющая Болезнь, по Рокугану, и ее Скверна превратила Дзюндзо в неживую насмешку над тем что было раньше. Вскоре после этого, Дзюндзо открыл второй Черный Свиток, укрепив влияние Фу Ленга на мир смертных. Темный бог сразу прицепился к слабому уму и душе молодого Императора и начал нашептывать ему.

Война Кланов и второй День Грома

Элементальные Мастера, лидеры Клана Феникса, увидели надвигающуюся смертельную угрозу Земли Теней. Они чувствовали, что они недостаточно понимают о Земле Теней, а Элементальные Мастера не привыкли иметь неполную информацию о любой ситуации. Они решили открыть несколько Черных Свитков, находящихся в их распоряжении, чтобы получить более глубокие познания о их враге. Мастера, уверенные в своей безопасности, считали, что они не будут затронуты Проклятиями Свитков. Они были совершенно неправы и вскоре пали под влиянием Скверны Земли Теней.

Хотя Акого Тотури стал ронином после неудачи во время переворота клана Скорпиона, его история продолжилась. Ками Тогаси появился на публике в первый раз за десять веков и посоветовал Тотури продолжить служить Империи. С ресурсами клана Дракона Тотури собрал армию из ронинов, самураев Дракона и Единорога, которые будут защищать Империю. Пробудившиеся от спячки Наги также присоединились к клану Дракона для противодействия силе Земли Теней.

Император заболел от Изнуряющей Болезни, и без наследника между Великими Кланами скоро начнется война. Краб заключил ошибочный союз с Землями Теней и вскоре горько пожалел об этом. Ослабленный Император поддался власти Фу Ленга и пронес существ Земли Теней в сердце Рокугана для подготовки ко второму Дню Грома. Когда наконец рокугане поняли правду, они объединились в отчаянной попытке победить темного бога. Тогаси и таинственный человек по имени Ронин в Капюшоне, потомок самого Синсэя, собрали новых Семь Громов, духовных потомков первоначальных семи героев: Хида Якамо, Додзи Хотури, Мирумото Хитоми, Тотури, Исава Тадака, Баюси Катики и Отаку Камоко. Они отправились в Отосан Ути противостоять Фу Ленгу в смертельной схватке, и, хотя Тогаси, Додзи Хотури и Исава Тадака погибли, Громам удалось еще раз убить Фу Ленга и изгнать его из мира смертных. Тотури, который нанес последний смертельный удар человеческой форме темного бога, взошел на престол и стал первым Императором династии Тотури.

Эра сокрытого Императора (Война против Тьмы)

Первые действия Тотури как Императора были восстановление клана Скорпиона и повышение клана Богомола к статусу Великого Клана, в награду за их доблестное служение Империи во время Войны Кланов. Он не восстановил семью Акого, частично, чтобы избежать обвинений в фаворитизме и частично из-за продолжающегося позора за его предыдущую неудачу. Империя была в безопасности в течение нескольких лет, прежде чем возник новый кризис.

Лживая Тьма, набирая силу в течение многих столетий, ударила в сердце Империи. Её приспешники похитили Императора и обвинили клан Скорпиона в преступлении. Скорпионы были высланы в Пылающие Пески, где они боролись за свое выживание в течение нескольких лет, прежде чем им удалось вернуться к Рокуган.

Исчезновение Тотури Первого вызвало очередную серию крупномасштабных войн и конфликтов между Великими Кланами. Лживая Тьма усиливала эти сражения, вновь разжигая старые распри и раскалывая древнюю ненависть между различными группировками. Спасение Императора Тотури уже мало что могло бы сделать, чтобы закончить эти сражения, так как Лживая Тьма извратила его и его действия стали непредсказуемыми и разрушительными. В другом месте Империи клан Краба сражался, чтобы вернуть территории Хирума от власти Земли Теней, в то время как Ками Синдзё вернулась из длительного пленения в Пылающих Песках разоблачить и уничтожить Колат, которые проникли ее семью в клане Единорога. Отаку Камоко, Гром Единорог, помог ново-очищенному клану Единорога окончательно уничтожить Темного Мото, и верховенство над кланом перешло от семьи Синдзё к Мото.

Высшие материи были поставлены на карту, нежели просто внутренняя борьба Империи. Господин Луна, Оннотангу, сохранил большое презрение к человеческой расе в своем сердце в наследство своей горькой ненависти к собственным детям, чьи родословные смешались со смертными. Он питал Лживую Тьму своей собственной мощью.

Гром Дракон, Мирумото Хитоми, взяла на себя задачу остановить эту угрозу. Используя силу нескольких артефактов и помощь души Тогаси, она вызвала Господина Оннотангу на поединок, убила его и вознеслась на небеса, как его замена. Госпожа Солнце, Аматаэрасу, была в ярости из-за смерти мужа и покинула своё место на Небесах. Рокуган был в кромешной тьме двадцать семь дней, что резко увеличило мощь Лживой Тьмы.

Когда Госпожа Аматаэрасу пришла в себя, её охватил стыд за ее действия, и она совершила сэппуку. Хида Якамо, Гром Краб, был помощником при ее церемонии и вознесся, став Господином Солнце после ее смерти.

В настоящее время, Империя была окончательно готова к угрозе, исходящей от Лживой Тьмы. Она создала свой дом в глубине Земли Теней на Вратах Забвения, артефакте великой силы, где древние мертвые духи могли вернуться в мир смертных. Тотури совершил сэппуку, чтобы освободить Императорский трон от влияния Тьмы, и в результате его жертвы армии Великих Кланов объединились еще раз и прошли в Земле Теней. Почитаемые предки Великих Кланов, включая самого Тотури, вернулись через Врата Забвения, чтобы помочь Рокугану в трудную минуту. В критический момент, их усилия ослабили Тьму, позволив новой Луне, Хитоми, сделать то, что не сделали Онно-тангу и Аматаэрасу - дать ей имя. Она дала ей имя Акогодо, ограничивая её власть и одновременно восстанавливая семью из клана Льва. Лживая Тьма была побеждена, уменьшив до оболочки свое бывшее могущество. Остаток, который остался, был поглощен Воздушным Драконом Небес, мешая её постоянному росту в силе, чтобы она не угрожала существу еще раз, но в процессе, возник Теневой Дракон, зловещее существо, которое угрожало Рокугану в течение многих лет в будущем.

После Войны против Тьмы Наги вернулись в спячку, полагая, что еще одна задача ждет их в будущем.

Эра Четырех Ветров

Рокугане надеялись, что после победы над Лживой Тьмой, они заслужили мирного времени, но это было не так. Многие из духов, которые вернулись через Врата Забвения, не могли понять, что их время в мире смертных, Нингэн-до, прошло. Один из них был не кто иной, как Хантэй XVI, Стальная Хризантема. Вернувшийся Хантэй собрал духов вместе и предпринял попытку государственного переворота против Тотури. Война Духов ставила людей с почитаемыми предками в конфликт, который длился десять лет. В конце концов, война закончилась перемирием между династией Тотури и Стальной Хризантемой.

Почти через десять лет после Войны Духов Тотури Первый попал в засаду и был убит новым типом существ Земли Тьмы под названием Онису. Его смерть вызвала большие дебаты по всей Империи, ибо он официально не объявил своего наследника. Некоторые люди хотели видеть на троне Тотури Цудао, старшую дочь. Другие были за Тотури Сэдзару, старший законный сын, одаренный сюгэндзя, который имел силы в трех элементах. Клан Льва и Единорога за Акогодо Канэка, старший внебрачный сын Тотури, рожденный от гейши. Меньше всего было за Хантэя Насэру, политически усыновленного младшего сына, который взял имя Хантэй в рамках перемирия, положившего конец Войне Духов. Четверо детей стали известны как Четыре Ветра.

В ходе последовавшей политической борьбы рокугане почти пропустили появление нового чемпиона из Земли Теней, человека по имени Дайгоцу, пока он не убедился, что они не могли игнорировать его. После нападения на Стену, что сильно потрясло клан Краба, он напал на Отосан Ути по морю и использовал мощные духовные врата, прорвав дыру в Мэйдо, Мир Ожидания. Он освободил душу Фу Ленга из тюрьмы, сделанной Фортунной Смерти, для нападения на сами Небеса. Фу Ленг стремился уничтожить своих братьев и сестер и занять свое место на Небесах.

Четыре Ветра, предупрежденные об опасности для Небес, собрались и атаковали Дайгоцу в его крепости в Землях Теней, в Городе Потерянных. В то время как Цудао, Сэдзару и Канэка сражались с приспешниками Дайгоцу, Насэру удалось подорвать отношения Дайгоцу с Фу Ленгом, предлагая, что Дайгоцу захватил слишком много власти и в один прекрасный день бросит вызов темному богу. Неожиданные сомнения Фу Ленга в избранном чемпионе потрясло его великую силу, отбросив от культа последователей Дайгоцу, и он отступил с Небес. Цудао воспользовалась моментом, чтобы ударить физическое тело Дайгоцу ценой собственной жизни. После битвы, ни Канэка, ни Сэдзару не чувствовали себя достойными престола. Насэру стал Императором Рокугана, но принял имя Тотури III, объявив свою покойную сестру Цудао - Тотури II.

Возвращение Заклинателя Крови

Хотя Дайгоцу умер, его приготовления позволили ему вернуться в мир смертных. Его сила была немедленно оспорена вернувшимся страшным колдуном Иутибаном, снова сбежавшим из могилы. Иутибан победил Дайгоцу и выставил его из его собственного дома, и культ Заклинателей Крови захватил контроль над Городом Потерянных. Дайгоцу отправился в Пылающие Пески найти секрет власти Иутибана.

Империя была не готова для крупномасштабного нападения Иутибана, поскольку Заклинатели Крови высвободили дождь Оскверненной крови по всему Рокугану. При виде такого открытого врага Император с сожалением обнаружил еще одного врага внутри границ Империи. Баюси Ацуки, один из первоначальных основателей Годзоку, вернулся в Рокуган через врата Забвения и воскресил древний заговор.

В конечном счете, объединенные силы Великих Кланов и Дайгоцу остановили угрозу Иутибана навсегда, так как скрытое сердце чародея было наконец обнаружено. Годзоку оказался более живуч, и силы Тотури Третьего потратили годы, чтобы искоренить нарушения из всех частей Империи.

Когда Иутибан был убит, потомок Синсэя, Росоку, сын Ронина в Капюшоне, вышел из укрытия. Росоку верил, что Рокугану нужно найти больше просветленных, чтобы противостоять вызовам в этом веке, и он представил Империи серию загадочных заданий. Те, кто решил эти загадки, стало

известны как Хранителей Элементов во главе с Хранителем Пяти Колец, Асахина Сэкава. К сожалению, вскоре после презентации этих соревнований в Империи, Росоку был убит агентом Заклинателей Крови.

Появление Росоку и Хранителей вызвало волну просвещения и религиозного рвения по всей Империи к большому удивлению Императора Тотури III. Насэру всегда был очень рациональный человек и не мог понять просветления. Он бродил по земле инкогнито, пытаясь понять эту концепцию, и наконец прибыл в самое сердце Земли Теней к Могиле Семи Грозов, месту упокоения семи героев. Насэру принес себя в жертву, чтобы герои Империи могли вернуться с мудростью, необходимой для защиты Империи от надвигающихся угроз.

Борьба за Трон

Со смертью Тотури III другая борьба вспыхнула по всей Империи. Магическая сила Сэдзару была причиной его падения в безумие и возможную смерть. Мото Тягатай, Хан Единорога, попытался захватить трон Империи через явную силу в попытке объединить Империю под одним сильным правителем. Канэка умер в Битве Тоси Рамбо, сражаясь со своим старым другом Тягатаем. Тягатай в конечном счете так и не преуспел в своей попытке. Войны бушевали по всей земле и придворные плели интриги, чтобы посадить на престол своего господина, пока Небеса сами не вмешались.

Небеса больше не могли терпеть проникновение влияния человечества на духовные сферы. Вновь созданный Нефритовый Дракон сделал вызов Господину Солнце, Хида Якамо, и победил его, в то время как его близнец Обсидиановый Дракон также победил Хитоми и поднялся на должность новой Луны. С богами восстановилось правление Небес, это было время восстановления равновесия в мире смертных. Новые Солнце и Луна провозгласили другой турнир в том же месте, где Хантэй тысячу двести лет назад выиграл трон. Небеса будут судить самураев и самый достойный возглавит новую династию на Императорском Престоле, династию с истинным благословением богов. В конце концов, Кицуки Ивэко, даймё семьи Кицуки, была провозглашена императрицей Ивэко Первой.

География Рокугана

Рокуган - это земля разнообразной географии, начиная от открытых равнин и плодородных сельскохозяйственных земель и кончая скалистыми горами и тропическими островами. По большей части, климат умеренный, с долгим и довольно теплым летом, но удивительно сложной зимой, во всем континентальном Рокугане происходят значительные снегопады в течение зимних месяцев, и в течение этого времени передвижение сильно замедляется.

Наиболее заметные географические особенности Рокугана - два великих горных хребта, известные как Великая Стена Севера и Хребет Мира (или Сэйкицу). Великая Стена Севера определяет северную границу Рокугана и служит барьером между землями кланов Феникса, Дракона, Единорога и открытой степи, которая распростерлась за пределами Стены, и населена гайдзинами варварами. Хребет Мира делит Рокуган пополам и проходит по всей Империи с северо-запада на юго-восток. Хотя существует несколько проходов вблизи концов этой горной цепи, в центре ее пересекает только один большой проход. На протяжении большей части истории Империи это был легендарный Перевал Бэйдэна, который соединял земли Льва и Скорпиона, но во время Войны Духов этот проход был разрушен. По воле Небес севернее был открыт новый проход, и назван Перевал Сэйкицу, соединив земли Скорпиона и Единорога.

За пределами Рокугана на западе и северо-западе расположена огромная пустыня Пылающие Пески. На дальней стороне Пылающих Песков можно найти странные иностранные земли и царства, и Рокуган время от времени контактирует с ними, но по большей части Империя игнорирует эту мрачную пустыню и всё, что лежит за пределами Империи. На западной границе Рокугана, образуя естественный барьер между Империей и Пылающими Песками, расположился лес Синомэн, огромный первобытный лес, который является домом для призраков и странных нечеловеческих существ, в первую очередь легендарных Нага. Рокугане избегают этого места, и мало кто знает, что находится внутри.

Однако, к юго-западу расположилось царство, внимание к которому Рокуган не может избежать, как бы Империи не хотелось - Земли Теней, извращенная и ужасающая область, образовавшаяся при падении Фу Ленга с Небес в начале времен. Страшное падение Фу Ленга разорвало землю, открыв дыру через реальность в Дзигоку, царство Зла, и создав печально известную Гнойную Яму Фу Ленга. Они и ужасная Скверна постоянно выходят из Гнойной Ямы, создавая своими действиями Земли Теней.

Земли Крабов служат границей между Землями Теней и остальным Рокуганом. Крабы приняли вечный пост позади барьера Стены Кайу, самого могущественного укрепления в Империи. Земли Крабов, как правило, скалистые и гористые с небольшой сельскохозяйственной активностью. Хуже того, на протяжении веков некоторые из их территории были запятнаны вторжениями из Земли Теней. Хотя Скверна выжигалась с этих земель, но то, что оставалось, было мало пригодно для жизни. Залив Землетрясучей Рыбы обеспечивает клан Краба обильными морепродуктами, но даже от этого

ресурса им хронически не хватает еды, и клан вынужден импортировать еду из остальной части Империи. Тем не менее, их скалистые земли содержат обильные руды и полезные ископаемые, в особенности железо.

В отличие от Краба, земли Журавля - одни из самых широких и самых продуктивных в Рокугане. Журавль контролирует территории и к северу, и к югу от гор Сэйкицу, и может похвастаться обширными полями риса и зерна в обоих регионах. Они контролируют почти всё побережье Империи от земель Краба и на север до древней столицы Отосан Ути, и эти берега усеяны крупными процветающими портовыми городами, их заливы заполнены кораблями в течение всего года. Неудивительно, что Журавль может похвастаться тем, что он богатейший клан с замками, размер и красота которых не превышает только саму Императорскую Столицу.

Земли Скорпиона к северу от Краба и окружены с востока и севера горами Сэйкицу, умеренно населены, с несколькими лесами и реками, в частности по ним проходит могучая Река Золота, крупная торговая артерия на западе Империи. Скорпион, тем не менее, претендует на звание самого большого города в Рокугане, имея великий торговый центр Рёко Овари. Гостиницы и чайные в землях Скорпиона имеют самую прекрасную репутацию по всей Империи, отчасти потому что Скорпион всегда желает для своих посетителей спокойствия и комфорта.

На северо-западе Рокугана, прилегая к Пылающим Пескам, расположились холмы и открытые равнины клана Единорога, пересекаемые несколькими малыми реками и точками случайных небольших лесков. У Единорога есть несколько городов, но большинство их народа придерживается кочевых традиций, сложившихся веками, и блуждают в пределах Империи. Однако, у них есть много небольших фермерских деревень, а также немного алмазных рудников, которые обогащают их торговцев.

Клан Льва, традиционные соперники Журавля, контролируют северо-центральной равнины Империи, широкие и плодородные территории, но они необходимы для поддержки огромных армии этого боевого клана. Леса редки на этой территории, и Львы тщательно контролируют их, чтобы предотвратить исчезновение ограниченных ресурсов древесины. У Львов также имеются ряд медных рудников на их стороне гор Сэйкицу, полезный источник торговли для клана кроме обычного короткого риса. На их землях можно найти несколько прайдов диких львов, тезки клана Льва, хотя они редки в других районах Рокугана.

Земли Дракона, отделенные от Льва Рекой Утонувшего Торговца, по большей части довольно гористы с высокими пиками в окружении густых лесов. Земли Дракона, примыкающие к Великой Стене Севера, как известно, запрещены к посещению без разрешения для посторонних. Многие говорят о дорогах, которые таинственным образом исчезают или кажется замыкаются сами на себя. Однако, цена такого секретности явное отсутствие производительных сельскохозяйственных угодий, и Дракон почти наверняка беднейший Великий Клан в Империи.

Земли Феникса находятся в северо-восточном углу Империи с двумя маленькими горными хребтами, отделяющими их от остальной части Рокугана. Горы Феникса образуют барьер на западе с землями Дракона, а Горы Сожаления на юге на пути к Отосан Ути. Между двумя грядами существует относительно узкая равнина, через которую проходит большая часть торговли клана Феникса с остальным Рокуганом. Также на их территории находится важный лес, Исава Мори, как считают населенный призраками и злыми духами. Большинство их сельхозугодий и основных замков расположено вдоль побережья, но у Феникса мало портов, так как большая часть их береговой линии - скалистые утесы.

К югу от материка Империи лежат Острова Шелка и Пряности, разместившие дом для клана Богомола. В отличие от остальной части Империи, эти острова тропические, покрыты пышной растительностью и населены странными животными, неизвестными на материке. Красочные птицы, обезьяны, змеи и других экзотические и опасные формы жизни. У Богомола сравнительно мало сельскохозяйственных угодий, и в основном они полагаются на обилие морской еды.

Социальные классы и Небесный Порядок

Рокугане считают, что все живые существа, в действительности все существующие, организованы в иерархии, установленной по воле Небес. Эта иерархия, известная как Небесный Порядок, была передана рокуганам при основании Империи, и они считают его священным и непререкаемым выражением божественной воли. Игнорировать или нарушать Порядок — значит богохульствовать против самого космоса. Таким образом, граждане Изумрудной Империи организованы в три касты, каждая из которых делится на мелкие ранги и суб-касты. Как правило, человек рождается в касте и остается в этой касте до конца жизни, хотя возможны исключения.

В верхней части социального порядка находятся самураи, правители Рокугана. Они являются единственными "настоящими людьми" Рокугана, и имеют полную власть и право на всё ниже них. Сама самурайская каста делится на социальные ранги - Кугэ (дворянство) и Букэ (тех, кто служит). Кугэ включает Императора, различные высшие Императорские чиновники и даймё, Чемпионы

Клана, управляющие своими кланами в Империи, и даймё, главы семей в каждом клане. Все остальные самураи относятся к Букэ. Конечно, существует значительная социальная разность в букэ, начиная с верхнего яруса провинциальных даймё и городских правителей, вниз через магистраты, советники, офицеры и другие должностные лица, и заканчивая огромным числом простых воинов, придворных и священников, которые служат Империи - так называемые "дзи-самураи". В общем, самураю не допускается подвергать сомнению или противостоять кому-то более высокого социального ранга без самого решительного оправдания. И наоборот, самурай может легко господствовать над теми, кто ниже по социальному рангу, и ожидается, что такое обращение будет перенесено достойно. Как предполагается, самураи всегда относились друг к другу с особым уважением и вежливостью, даже если они были злейшими врагами, и ошибки в общественных манерах были нарушением Учтивости и можно было даже "потерять лицо", непростительная социальная ошибка.

Ниже самураев были Бонгэ - простой народ, также известный как хэймин или "полулюди." Они составляют подавляющее большинство населения Рокугана, и на них держится нация и работает экономика. Как правило, им не разрешается применять оружие, хотя есть исключения для некоторых обязанностей, таких как асигару (крестьянское ополчение) или будока (личные вооруженные слуги самурая). Самурай может требовать всё-что угодно от хэймина без компенсации и может убить любого хэймина, если тот ослушается или не выкажет уважения. Однако Небесный Порядок также указывает, что существуют обязанности между различными кастами общества, это подчеркивается в таких записях, как Устав Небес. Таким образом, хотя обязанность хэймина - производить и подчиняться, долг самурая - защищать и управлять. Тем не менее, жизнь бонгэ - сложна, полна тяжелого труда и страданий. Только нескольким простолюдином посчастливилось служить такому самураю, кто действительно заботился о них; по большей части их господин относится к ним с безразличием, если не сказать с жестокостью. Естественно, хэймины всегда уважительны и послушны с самураями, поскольку альтернативой является заработать гнев, но редко чувствуют что-то кроме страха и настороженности к своим хозяевам. Редкий самурай, который следует своему пути соблюдения обязанностей к касте хэйминов, скоро привлечет их внимание, и такой исключительно сострадательный самурай в свою очередь часто вознаграждается дополнительной лояльностью и усилиями.

Даже в рядах бонгэ есть социальное деление. Высшие из хэйминов - крестьяне, ибо они растят еду, в которой нуждается вся Империя. Чуть ниже крестьян, ремесленники и умельцы - плотники, кузнецы, каменотесы, пивовары, швеи и так далее. Хотя они не растят пищу, они создают вещи, и по-настоящему умелые хэймины ремесленники могут заслужить уважение самурая, который оценит их работу. (Фактически, некоторые самураи сами ремесленники, хотя они практикуют искусства, такие как живопись и ковка мечей, а не простые вещи, как строительство мебели или ковка подковы.) В нижней части бонгэ находятся купцы. Самураи презирают торговцев, так как они ничего не делают сами, а просто покупают и продают вещи, сделанные другими. Тем не менее, торговля важна для экономического здоровья Империи, и многие кланы полагаются на коммерческую деятельность для наполнения своей казны - противоречие, неприятное многим самураям. Чтобы обойти эту проблему некоторые самураи называют себя "купческими меценатами", следя и курируя работу большинства торговцев, что позволяет им самим торговать без непосредственного своего участия в такой неприятной деятельности.

Монахи занимают особое положение в рамках социального порядка. Они - не самураи, и в строгой интерпретации социальной системы Рокугана они не могут быть ни кем, кроме как хэйминами. Тем не менее, их роль в качестве поборников религиозных традиций Империи дает им уважение, которое другим простолюдином не доступно. Большинство самураев относятся к монахам с определенным почтением, и видные члены Братства Синсэя иногда приглашаются во двор давать советы и рекомендации даймё.

Если положение монахов специфическое, то с ронинами (самураями, которые не имеют господина, клана или семьи, чтобы назвать их своими) намного сложнее. Ронин технически из самурайского сословия, но без господина или клана, чтобы защищать или заботиться о нем, он должен найти свой собственный путь по миру, плыть по волнам судьбы, отсюда и название ронин, или "человек-волна". Ронин не может полагаться на довольствие или семью, большинство из них вынуждены работать в качестве наемников или телохранителей, зарабатывая пропитание силой своих мечей. Некоторые ронины в конечном счете должны заниматься физическим трудом, чтобы заработать себе на пропитание, но как самураи они считают это постыдным, и многие из них прибегают к пути преступности, или бандитизма, а не жизни как у простого народа.

Ниже бонгэ в общественном порядке Рокугана - хинин или "нелюди", которые родились для тех задач, которые рокугане считали духовно нечистыми. В первую очередь, это связано с любой деятельностью, которая приводит к прикосновению к "нечистым" веществам, таких как кровь, мусор или мертвая плоть. Гробовщики, кожевники и сборщики мусора (известные под общим названием *Эта*) образуют основную часть касты хинин. Такие люди считаются меньше, чем ничто, и даже крестьяне смотрят сверху на них и оскорбляют их. Жизнь *эта* - горька и неприятна, и их единственная

надежда в соответствии с правилами Небесного Порядка выполнять свои обязанности достаточно хорошо, чтобы возродиться в высшей касте в следующей жизни. Остальные рокугане игнорируют *эта* насколько это возможно. Тем не менее, эти люди играют жизненно важную роль, выполняя "нечистые" работы, которыми никто не хочет заниматься.

Хотя большая часть хинин - *эта*, ряды этой касты также включают несколько других лиц. Палачи, которые должны постоянно причинять вред и трогать кровь и пот, также считаются хинин, хотя им разрешено служить самураю более непосредственно, чем *эта*. Наконец, гейши (женщины, которые предлагают самураям развлечения и общение) считаются хинин, хотя в отличие от *эта* и палачей, они имеют определенную известность и уважение остального общества.

Избранники Императора

Избранники Императора - небольшая группа самураев, которые занимают одни из самых престижных и влиятельных постов во всей Империи. Как следует из названия они назначаются непосредственно Императором, хотя разрешение служить тем, кто служил предыдущему Императору, общая традиция среди династических Императоров. Избранники - это кугэ, что примерно на одном уровне с Великими Чемпионами Кланов в плане статуса и влияния.

Императорский Советник - личный советник Императора при дворе, ответственный за обеспечение того, чтобы ни что не ускользало от внимания из-за бесконечной грызни между кланами. Советник также несет ответственность за оповещение всех персонажей при дворе, которые могут удостоиться Императорского внимания. Обычно советник докладывает Императору обо всех событиях при дворе, хотя это в воле Императора - слушать ли о таких наблюдениях.

Императорский Канцлер поддерживает Императорский Двор, гарантируя, что все знают расписание, место проведения и события во время каждой сессии. Когда Император находится при событии, Канцлер выступает как своего рода мастер церемоний. Когда император отсутствует, Канцлер по существу руководит двором вместо него, значительно повышая свои полномочия. Когда император едет в клановой двор, Канцлер обычно работает в тесном контакте с хозяином этого двора, чтобы гарантировать, что все течет плавно вокруг Сына Неба.

Императорский Вестник несет прокламации и законы Императора по всей земле, гарантируя, что все рокугане осознают Императорские намерения и указы. Это один из самых старых постов среди Избранников Императора, начиная с основателя семьи Мия, который донес прокламации Хан-тэя по всему Рокугану после окончания Первой Войны. В наше время пост все еще традиционно передается даймё семьи Мия, хотя Император может даровать его другому, если посчитает нужным.

Императорский Казначей курирует расчет, сбор и распределение Императорских налогов. В некоторые периоды истории Рокугана Казначей не существовало, и в течение этих эпох его обязанности возлагались на Изумрудного Чемпиона. Когда Казначей существует, пост по-прежнему рассматривается как несколько менее престижный, чем другие Избранники Императора, за его связь с неприятными темами денег и торговли. Конечно, никто не посмеет открыто презирать пост Казначей, так как это было бы не только прямое оскорбление Императору, но и очень легко могло привести к большим трудностям с налогообложением в будущем.

Сёгун Империи - военный пост, изначально задуман в древних письменных работах ронина-тактика Сун Тао, который предположил, когда Император был не в состоянии возглавить войска, это была обязанность Сёгуна. На самом деле пост не находил применения до двенадцатого века. В современных реалиях Сёгун действует в качестве контроля против власти Изумрудного Чемпиона, гарантируя, что у того не слишком много прямой военной Императорской власти. Сёгунат (военная организация, контролируемая Сёгуном) меньше, чем Императорские Легионы, но Сёгун может призвать Легионы, когда нужно.

Голос Императора похож в некоторых отношениях на должность Императорского Вестника, за исключением того, что Голос, как правило, обеспечивает прямые и личные сообщения для Императора, а не общие прокламации. Голос - не постоянный пост, и, как правило, назначается только во время эпох, когда Император держится на большем расстоянии от своих подданных. Голос сопровождает Императора везде и часто говорит за него при дворе, когда Император не хочет принимать непосредственное участие в деятельности двора.

Драгоценные Чемпионы

Хотя Империя Рокугана строго ранжирована по Небесному Порядку, который диктует четкие разграничения между различными уровнями касты самураев, некоторые аспекты меритократии еще можно найти в Изумрудной Империи, как правило, большие способности и достижения награждаются особым повышением социального статуса. Нет лучшего примера, чем Драгоценные Чемпионы - люди, достигшие положения исключительного статуса и престижа через личные достижения. Хотя иногда эти посты могут быть дарованы Императорским провозглашением, в общем, они были наградой при проведении соревнований или состязаний.

Изумрудный Чемпион - самый престижный пост из Драгоценных Чемпионов. Изумрудный Чемпион является личным телохранителем и чемпионом Императора, ответственный за дело с прямыми угрозами и вызовами его личности, а также осуществляющий контроль за деятельностью его личной охраны. Кроме того, Изумрудный Чемпион считается верховным арбитром законов Императора по всей Империи. Поскольку ни один человек не может обеспечить соблюдение законов целого мира, Изумрудный Чемпион полагается на многочисленную организацию утвержденных Императором магистратов, известных как Изумрудные Магистраты, а также на военную силу Императорских Легионов (традиционно десять, хотя это число варьировалось на протяжении веков). Однако, когда существует Сёгун, Изумрудный Чемпион разделяет контроль над легионами с ним. В эпохи, когда нет Императорского Казначей, Изумрудный Чемпион также отвечает за сбор налогов.

Нефритовый Чемпион - пост аналогичный Изумрудному Чемпиону, но распространяется на сюгэндзя, а не на буси (почти все Изумрудные Чемпионы - буси). Нефритовый Чемпион несет ответственность за обеспечение того, чтобы незаконные формы магии, такие как зловещая магия крови махо или различные формы колдовства гайдзинов, не используются в Империи, и что те, кто их использует, были наказаны. Как и Изумрудный Чемпион, Нефритовый Чемпион руководит организацией магистратов, известных как Нефритовые Магистраты, а также одним Нефритовым Легионом для обеспечения военной силой своих действий.

Аметистовый Чемпион - изначально пост, назначаемый Императором, из семьи Отомо по уходу за проклятым гайдзинским артефактом под названием Аметистовая Корона, который приносит большие богатства, но с большим риском. В двенадцатом веке корона была окончательно разрушена, и после этого пост стал больше напоминать посты других Драгоценных Чемпионов. Аметистовый Чемпион является представителем Императора, выступающий в качестве Императорского присутствия в отдаленных дворах. Чемпионы по своей природе приглашаются в любой двор в любом месте Империи, и планируются несколько поездок в год, чтобы держать под наблюдением Императора наиболее удаленные объекты для гарантии, что они оправдывают ожидания своего Господина.

Бирюзовый Чемпион - величайший ремесленник в Империи, определяется сложным соревнованием, открытое для всех, кто создает прекрасные вещи. Бирюзовый Чемпион считается главным покровителем искусств, и, как правило, использует свое богатство, чтобы поощрять других использовать художественную сторону жизни, так часто пропускаемую в самурайской жизни.

Рубиновый Чемпион - мастер-сэнсэй Изумрудного Додзё (учреждение, в котором обучаются Изумрудные Магистраты и Императорские Легионеры, которые служат Изумрудному Чемпиону). Пост иногда назначается Изумрудным Чемпионом (или самим Императором), но в соответствии с общим духом Драгоценных Чемпионов, он чаще определяется результатом соревнования. Пост наиболее нестабильный среди Драгоценных Чемпионов, так как Изумрудный Чемпион может провести новое соревнование в любой момент, заменяя существующего Рубинового Чемпиона, если он не сможет стать победителем и сохранить за собой пост.

Топазовый Чемпион явно наименьший среди Драгоценных Чемпионов, так как пост занимает только на один год каждым получателем. Преемник каждого года определяется чрезвычайно прославленной церемонией гэмпуку, проходящей в городе Цума в землях Журавля. Конкурсанты должны пройти серию строгих тестов, охватывающие все темы, с которыми традиционно благочестивый самурай должен быть знаком. Все, кто проходит тесты в достижении гэмпуку, допускаются к участию в кульминации - турнир иайдзюцу, а победитель этого турнира объявляется Топазовым Чемпионом. Пост не имеет обязанностей или наград, кроме изысканных доспехов, но редко, когда Топазового Чемпиона не пригласили на более престижный пост, будь то его собственный клан или организация другого Драгоценного Чемпиона, или Избранники Императора.

Есть и другие посты, связанные с Драгоценными Чемпионами за пределами самих Чемпионов. Например, Драгоценный Кузнец, назначаемый Императором, предоставляется кузнецу с исключительным мастерством, и он отвечает за производство оружия и брони для различных Драгоценных Чемпионов. В некоторые эпохи Земли Теней также создавали своих собственных зловещих двойников для Драгоценных Чемпионов, таких как Обсидиановый и Ониксовый Чемпионы, темные отражения Изумрудного и Нефритового Чемпионов соответственно, поддерживаемые так называемым кланом Паука во второй половине двенадцатого века.

Ритуалы жизни

Вся жизнь самурая - ритуал, и стандартный день самурая - просто переход от одного ритуала к другому. Это верно для всех самураев, были ли они подготовлены в качестве буси, придворного или сюгэндзя. Хотя ритуалы могут отличаться от клана к клану и от семьи к семье, уважение, с которым самурай исполняет их, везде одинаково. Даже такой клан, как милитаристский и прагматичный Краб, имеет всевозможные ритуалы, которым его самураи следуют с заботой и преданностью. Ритуалы самурайской жизни начинаются с момента рождения. Всякий раз, когда у самурая

рождается ребенок, проводятся специальные благословения и религиозные церемонии для того, чтобы изгнать злых духов, чтобы они не прокляли ребенка или не принесли несчастье. Также из положения звезд вычисляют предзнаменования и проверяют всевозможные знаки на судьбу ребенка. Через месяц после рождения, новорожденное дитя самурая доставляют в ближайший храм, чтобы получить благословение и записать в свитках этой святыни. В Рокугане нет ничего похожего на перепись, но исследователь может многое узнать о населении провинции, обратившись к записям о рождении в местных святынях.

Дети наслаждаются беззаботной жизнью в молодые годы, хотя посвященные родители будут напоминать им о самурайских обязанностях, которые ждут их, когда они станут старше. Они учатся читать и писать, а также основам этикета и правильного поведения. Ключевой момент перехода наступает, когда ребенок уже достаточно взрослый, чтобы начать обучение в одной из клановых школ. Обычно это происходит в возрасте от 10 до 12, хотя истинные гении могут начать свое обучение на два или три года раньше. Решение о том, какую школу должен посещать самурай-ребенок - это знаковое решение, так как оно устанавливает путь самурая в жизни. Почти все самураи посещают школу, так как отказ - подразумевает отсутствие мастерства и преданности, ожидаемых от них, и довольно редко самурай имеет возможность перейти из одной школы в другую. Таким образом, родители должны тщательно рассмотреть традиции своей семьи и потребности своего господина и клана, а также видимые таланты своего ребенка (если таковые имеются). Священники и астрологи могут консультировать в это вопросе. Пожелания ребенка редко, когда идут в расчет. Семье, которая служила клану как буси в течение десяти поколений, подлежит продолжать делать это, независимо от того, что их ребенок пожелает.

Как правило, обучение длится четыре года, хотя оно может быть короче или длиннее в зависимости от таланта ученика. Когда ученик освоил первую Технику школы, он или она считается готовым для гэмпуку (к церемонии вступления в совершеннолетие), один из самых важных ритуалов во всей жизни самурая. Гэмпуку - ритуал, который значительно варьируется от одного клана, школы или семьи к другому, но в целом, он является празднованием изменения (от ребенка к взрослому) и тестированием, чтобы показать, чему ребенок научился. Как правило, от ребенка будут ожидать демонстрацию мастерства первой Техники школы, а также выполнения других действий, которые показывают преданность семье и традиции клана. Например, ученики Акогодо должны прочесть свое происхождение от основания семьи, в то время как дети Хида должны предпринять миссию в Земли Теней и вернуться с головой опасного существа. После завершения ритуала семья и друзья дарят подарки новоиспеченному взрослому, которому разрешено выбрать своё собственное имя. Некоторые предпочитают оставить детское имя, но многие принимают новое имя, символизируя этим надежды на будущее или преданность семье, друзьям, союзникам, клану и Империи.

Следующий важный ритуал в жизни самурая - женитьба. В Рокугане вступление в брак является обязанностью, и как правило, осуществляется по приказу семьи или господина. Браки проводятся почти как деловая встреча, и устраиваются родителями пары (процесс, называемый ми-ай), часто с помощью посредников или даже профессиональной свахи известных как накадо. Ми-ай традиционно начинается с официальной беседы между родителями будущих жениха и невесты. Самурай ищет пару, которая позволяет улучшить положение семьи, увеличение земли или престижа, или скрепляет долгосрочные политические или личные цели через кровные узы, а также узаконивает сделки или альянсы между кланами и семьями. Будущая пара может не любить, или даже знать, друг друга до свадьбы. Процесс заключения брака может занять от нескольких месяцев до нескольких лет, и проведение ми-ай не считается гарантией немедленного успеха, скорее эти предварительные встречи, которые проводятся, чтобы убедиться, что обе стороны довольны будущей парой, обеспечивая в конечном счете, успешный союз. Если две семьи живут далеко друг от друга, накадо или другой посредник будет назначен для помощи доставки сообщений и подарков обоим сторонам. Среди поистине высокопоставленных семей не редкость, что дети будут помолвлены задолго до совершеннолетия.

Одна из основных целей ежегодных Зимних Дворов (см "Время и Сезоны") привезти детей на выданье, которые могли бы создать альянсы и закрепить сделки на следующий год. Отцы и матери из благородных родов всегда привозят своих наиболее одаренных детей на любой Зимний Двор, надеясь, что они попадут под взор Императора. Как правило, браки, устроенные на Зимнем Дворе, заключаются в течение времени проведения этого же двора или во время следующей весны.

Сама свадьба - очень сложный ритуал, выполняемый в присутствии и под надзором даймё и священников, произносится много благословений и молитв, чтобы предотвратить несчастье, удалить злых духов и принести гармонию и изобилие в брак. Обычно церемония проводится в частном порядке, только с ближайшими родственниками и председательствующим священником, но ее сопровождает тщательно продуманный публичный прием, в котором гости наслаждаются великолепным праздником и приносят многочисленные подарки для новой пары. Невеста традиционно носит белый, цвет смерти, в начале свадьбы, символизируя, что она мертва для ее старой семьи. После завершения ритуала, когда она выходит на прием, она снимает белое кимоно, чтобы показать под

ним красное - цвет жизни, показывая перерождение в новой семье. После того, как церемония будет завершена, молодожены часто проводят один месяц в медитации о том, что значит быть в браке, прежде чем они примутся за своё новое хозяйство вместе.

Когда самурай достигает сорока лет, традиция велит для него или нее уйти в отставку с действительной службы клану. Это не является обязательным, и самураи в наиболее активных и прагматичных кланах часто продолжают активно служить своему господину долго после достижения ими сорока лет. Высокопоставленные дворяне и даймё также имеют тенденцию оставаться в работе дольше, чем обычно. Самурай, который решил уйти на пенсию, часто выбирает присоединиться к Братству Синсэя, принимая новое имя, и начинает новую жизнь как монах или монахиня. Такой выход на пенсию сопровождается длительным ритуальным праздником, в котором семья и друзья вспоминают дела самурая и провожают его. После этого ритуала, самурай бреет голову, символизируя преобразование его вступления в новую жизнь религиозного созерцания. Не все отставные самураи присоединяются к Братству, и некоторые из них остаются со своими семьями или господином, живя тихую, но заслуженную жизнь, и предлагая советы и рекомендации. Отставной самурай может также иногда вернуться к активной службе, доставая свои мечи еще раз, когда кризис или угроза требуют его внимания.

Последний ритуал жизни каждого самурая - его похороны. Они, как и всё остальное в Рокугане, следуют строгому протоколу. По Императорскому закону все тела должны быть кремированы. Традиционно похороны проходят через четыре дня после смерти, и эти четыре дня наполнены молитвами, а также сжиганием специальных свитков, наполненных "последними словами", которые являются конечными напутственными словами живых мертвым. Тело смазывают и очищают эта, затем оставляют с почетным караулом до дня кремации. В назначенный день готовят специальные блюда, и родственники и друзья собираются, чтобы наблюдать за погребальным костром, который также благословляют сюгэндзя и монахи. После того, как тело было сожжено, произносят еще больше молитв, чтобы ускорить путь души в загробный мир. Непосредственные родственники собираются вокруг пепелища и, используя специальные палочки для еды, удаляют оставшиеся фрагменты костей из пепла, их помещают в урну, которая хранится на почетном месте в течение 35 дней, прежде чем, наконец, будет погребена; мероприятие сопровождается заключительный круг молитв, песнопений и благословений.

Возникновение ронинов

Как самурай стал ронином? Многие из них рождаются в этом положении либо будучи ребенком ронина, либо непризнанным внебрачным ребенком кланового самурая. Другие сделались ронинами в результате позора или неудачи, что привело к изгнанию из клана, наказание которое большинство самураев считают хуже сэппуку. Самурай может также стать ронином, если его господин умирает без наследника. Как правило, другой господин из того же клана примет такого "осиротевшего" самурая к себе на службу, но в редких случаях, когда нет даймё, готового сделать такое предложение, вассалы становятся ронинами.

Существует распространенный обычай среди некоторых клановых самураев иногда просить разрешение на выезд на муся сюю или "паломничества воина", оставив службу у своего господина и странствуя по Империи в поисках мудрости и опыта. Это наиболее распространено среди тех кланов, которые ставят индивидуальные достижения выше, например, Дракон и Журавль, но время от времени самураи из каждого клана становятся известны выполнением этих заданий. Большинство даймё более чем готовы дать разрешение на такие паломничества, так как это считается почетным для самурая искать себя таким образом. Вовремя муся сюю, самурай считается ронином (и может даже взять другое имя для символизма), но, когда паломничество завершается самурай обычно возвращается обратно к своему господину и возобновляет свою старую службу.

Кто такая Гейша?

Природа гейши приводит в некоторое замешательство. Вопреки тому, что могут подумать посторонние, гейша - не проститутка. Она - актриса, обученная предлагать утешение одинокому и напряженному самураю с помощью приятной беседы, шуток, музыки, танца и релаксации. Самурай, который платит за вечер с гейшей, платит за возможность отдохнуть, расслабиться и "снять своё лицо", становится просто человеком в течение вечера в компании с красивой и очаровательной женщиной без бремени долга и чести самураев. Конечно, роман с гейшей возможен, но влечет за собой длительный период ухаживания, в котором самурай показывает свою преданность посредством повторных визитов и подарков (традиционно преподносимых хозяйке дома гейш, а не самой гейше). Только тот самурай, который проявит себя по-настоящему преданным может заработать благосклонность гейши.

Рокуганская гейша - женщина, и в самом деле гейш часто рассматривают как истинное воплощение рокуганской женственности. Тем не менее, в Рокугане есть женщины-самураи, равные с мужчинами, и, если ваша группа желает, в вашей версии Рокугана может существовать мужчина-

гейша. Как и следует ожидать, роман с мужской версией гейши может быть проблематичен (женщина-самурай, которая рождает внебрачного ребенка, опозорит себя, свою семью и свой клан), но в большинстве других отношений мужчины-гейши будут играть ту же роль, что и их коллеги-женщины: развлекательный, очаровательный разговор, и шанс расслабиться и открыть свое сердце с теми, кто не представляет никакой угрозы.

Мечта большинства гейш найти покровителя, который будет спонсировать их жизнь. Это может быть богатый простолюдин или ронин, который готов жениться на ней, обеспечивая ей респектабельный дом, или это может быть самурай, который готов взять ее на качество официальной наложницы.

Ежедневный этикет

В дополнение к основным ритуалам, таких как свадьбы и похороны, самураи также следуют многим другим более мелким правилам и ритуалам жизни. Эти ритуалы вместе образуют традицию, которую рокугане именуют как "этикет", и которая сопровождает все подробности их жизни. Следование этикету, не только в крупных событиях, но в каждый маленький момент, является важным способом, которым самурай демонстрирует свою цивилизованную и благородную природу, отделяя себя от простолюдинов и варваров. Действительно, самурай, который не выполняет эти ежедневные ритуалы показывает себя неотесанным и необразованным, возможно, даже недостойным носить звание "самурай". Даже самые прагматичные из кланов, такие как Краб и Богомол, научили своих самураев основам этикета.

Самурай всегда вежлив, даже с заклятыми врагами. Он использует имя семьи или клана для идентификации, обращаясь к незнакомцу, и полное имя (семейное, а затем личное) обращаясь к тем, кого знает. Только к близкому другу, члену семьи или ребенку можно обратиться с личным именем. Кроме того, рокугане почти всегда используют формальные суффиксы, говоря друг с другом, этим они показывают хорошие манеры и должное знание форм обращения. Суффикс "-сан" является наиболее распространенным и известным и используется с любым лицом одного ранга и поста. Более уважительный суффикс "-сама" используется при разговоре с социально превосходящим, или с кем-то одного ранга в очень формальной общественной обстановке. (Использование "-сама" в несоответствующем контексте с другой стороны может быть весьма оскорбительным.) Суффикс "-доно" подразумевает как уважение к адресату и великое смирение говорящего, и, таким образом, может быть использован не только для даймё, но и для всех, кто считается достойным восхищения. Суффикс "-кун" обычно используется только при обращении к социально нижестоящим, или говоря с мальчиками. Он также может быть использован женщиной, когда она обращается к человеку того же или более младшего возраста, с которым она в родстве, или к близкому другу. Наконец, суффикс "-тян" обычно используется для детей, но также может быть использован для молодых женщин в непринужденной или ласковой манере (например, обращаясь к сестре или однокласснице).

Не использование суффикса предполагает большое знакомство или даже интимность и никогда не делается случайно или открыто.

Все рокугане кланяются, приветствуя или признавая друг друга. Когда приветствие происходит между лицами примерно равного социального ранга (например, два самурая или два крестьянина), оба делают поклон от талии, человек, который ниже по рангу, делает более глубокий поклон. Когда есть существенная разница в рангах (крестьянин приветствует самурая, самурай приветствует даймё, или кто-то Императора), человек высшего ранга просто кивает, в то время как человек нижнего ранга становится на колени и касается лбом земли. Поклониться не к месту, или не поклониться, является серьезным оскорблением и может легко привести к наказанию или даже казни.

Рокуганские самураи обычно скромны и сдержанны в своих публичных манерах. Они не повышают голос, сохраняя тон в бою или другой чрезвычайной ситуации, и остаются спокойными и невозмутимы насколько возможно. Самураи, которые говорят громко или грубо, такие как буси Краба, закаленные службой на стене Кайу, рассматриваются как неотесанные головорезы. Самурай также не прикасается открыто, если не требуют обстоятельства (например, лова тех, кто падает, помогая товарищу на поле боя, лечя травму и так далее). Коснуться кого-то без абсолютной необходимости и особенно коснуться кого-то в официальном публичном месте, например, при дворе,

Рокуган - НЕ Япония

Мир Рокугана в значительной степени основывается на истории и культуре феодальной Японии, и в меньшей, но все еще значительной, на Китае, Корее, Монголии и других частях Азии. Тем не менее, важно понять для игроков Легенды Пяти Колец, что Япония является источником вдохновения, а не жестким трафаретом. Многие аспекты Рокугана отличаются, иногда весьма значительно, от исторической самурайской культуры Японии. Игроки должны иметь это в виду, прежде чем автоматически ожидать от каждого аспекта Рокугана повторения реальных обществ и народов, которые вдохновили нас.

является серьезным нарушением этикета. Рокугане всегда одеваются скромно, и считается неуместным и варварским показывать свои конечности или тело на публике. Некоторые кланы нарушают это правило в определенной степени, такие как Единорог (многие из которых до сих пор носят одежду без рукавов, которую они использовали во время пребывания в Пылающих Песках), но даже они не могут себе позволить одеваться нескромно при дворе или посещении даймё.

Самурай будет игнорировать любого, кто нарушает правила этикета, могут ли быть такие нарушения преднамеренными или случайными - такие неотесанные люди просто не существуют, не допускается никакой разговор и отрицаются все запросы и обращения. Это распространяется даже на разговорные темы, когда самураи говорят друг с другом, есть определенные вещи, которые просто нельзя упоминать. Открытая дискуссия по Землям Теней или тем, связанных с ними, как махо или Скверна, очевидно считается крайне неуместной, и любой, кто упомянул такие ужасные вещи без необходимости, как правило, подвергается остракизму (отсюда трудности, с которыми встречаются люди Краба при дворе). "Грязные" вещи, такие как кровь, пот и трупы, также не считаются темой для разговора, так как это поведение и обязанности эта. В более общем плане рокугане, как правило, не говорят о любой неприятной теме больше, чем требует необходимость, например, о торговле. Они также избегают прямоты или грубости в речи в пользу интенсивного использования косвенных фраз, символики и аллегории, а также оставляют вещи недосказанными, чтобы предположить по контексту. Например, придворный Журавля, желающий объединиться с Единорогом против Льва, не скажет: "Присоединяйтесь к нам, чтобы бороться против клана Льва." Вместо этого, он скажет нечто вроде: "Мудрость Синсэя напоминает нам, что для самурая лучше всего сообщать противостоять общей угрозе. Пословица, которую потомки Акого не всегда, кажется, помнят."

Рокугане, которые стали пьяны, часто нарушают правила этикета. Однако выпивка также считается подходящим оправданием для плохого поведения, и самурай, который нарушил этикет, иногда может уменьшить ущерб публичным извинением, в котором он обвиняет свои неадекватные действия чрезмерным употреблением саке.

Визиты

Посещение другого самурая обычно включает в себя довольно сложный этикет. Когда самурай посещает резиденцию другого, как ожидается, он предоставляет свою личную печать (штамп с именем) и объясняет, кто он и зачем он здесь, либо охраннику, либо первому домашнему слуге, которого он увидит. Если хозяин не желает видеть посетителя, слуга доставляет вежливое сообщение, что хозяин занят сегодня. "Пожалуйста, вернитесь и попробуйте завтра." Кажется, что это переносит встречу на завтра, но опытный самурай распознает это просто как вежливый отказ, что позволяет никому не потерять лицо.

Считается вежливым при посещении другого самурая, дома гейш или останавливаясь в гостинице или чайной, поставить все оружие (особенно мечи) в стороне, оставив их на стойке дайсё в отдельной комнате на попечение охранника в шкаф, поставленный для этой цели. Это гарантирует, что не будет никакого искушения к неподобающему насилию. Самурай, посещающий кого-то из значительно более высокого социального статуса (например, его даймё), как правило, знает, что он оставит все оружие позади, хотя могут быть сделаны исключения для доверенных лиц. В некоторых случаях самурая будет разрешено оставить у себя вакидзаси (символ своего самурайского статуса), но не катану; однако, настолько же вероятно, что самурай, как будут ожидать, отложит все оружие, как жест мирного уважения. Если мечи должны быть оставлены при себе в присутствии хозяина дома, они, как правило, размещаются на полу, а не за поясом. Выбор стороны имеет значение. Размещение их справа подразумевает доверие, в то время как размещение их слева (на сторону, откуда их легче приготовить к бою) предполагает враждебность или недоверие.

В доме самурая посетителям обычно будет предложен, по крайней мере, чай и возможно больше, в зависимости от того, как долго они должны остаться. Саке обычно подают в вечернее время.

Письмо из двора

Сестра, я должен сказать, что ваш недавний подарок Додзи-сама был встречен с гораздо более щедрым откликом, чем я ожидал. Когда я увидел богатые и великолепные подарки, которые другие придворные представляли, я чувствовал, что мы будем опозорены и получим серьезный удар по нашему престижу. Каково же было мое удивление, когда я предложил простой набор палочек для еды - наряду с предложенной тобой речью, конечно, о том, как они были использованы Додзи Синобу при пробе первого блюда, поданного в его новом замке - и глаза господина Додзи-сама загорелись. Он ответил с соответствующим отношением, конечно, но я могу сказать по ряду мелких признаков, что он был в восторге. Когда я обошел его обязательные два отказа по ритуалу, я поймал огромное количество ядовитых взглядов, направленных в мою сторону! Воистину, твой совет был неоценим.

Дарение подарков

В зависимости от ситуации может быть целесообразно сделать подарок хозяину дома. Подарки также предлагаются при посещении свадьбы, церемонии гэмпуку или любой другой формальной социальной связи, а также во время фестивалей. Важность и искренность подарка определяется усилиями, приложенными к нему. Подарок, который стоит много денег, но не имеет персонального или исторического значения, вероятно получит немногим больше, чем вежливое "спасибо", в то время как подарок малой фактической стоимости, но огромного значения будет принят с глубоким почтением и честью.

Когда самураю предлагают подарок, от него ожидают два отказа. Это позволяет дарителю подарка предложить ему третий раз, показывая, что он действительно хочет сделать подарок. Урезание этого ритуала считается нарушением этикета и может даже рассматриваться как оскорбление дарителя (показывая, что их подарок не достоин должного внимания). Кроме того, можно нанести серьезное оскорбление из-за выбора подарка. Все, чем даймё может и должен обеспечить своих самураев (оружие, доспехи, одежда, стандартные продукты питания) является прямым оскорблением, так как это предполагает, что господин самурая должным образом не заботится о своих вассалах. И деньги могут быть подарком, но это не приемлемо для самурая, который не является купцом и не будет иметь нужды в деньгах (по крайней мере, в теории). По сути, чем более практичная полезная вещь для получателя, тем больше оскорблений она может нанести. И наоборот, бесполезная, но выразительная вещь имеет наибольшее значение в качестве подарка. Вишни, что упали на колени самурая в то время как он писал знаменитую поэму - действительно отличный подарок.

Время и Сезоны

Календарь рокуган делится на двенадцать месяцев, так же, как западный календарь, но начинается новый год в начале весны, а не в середине зимы. Месяц Зайца, соответствующий апрелю, является первым месяцем рокуганского года. Каждый рокуганский месяц имеет два названия, одно в общем пользовании, а другое - формальное религиозное имя. На протяжении веков были некоторые изменения в обоих наборах имен, и как общее, так и религиозное, имена менялись со временем. Таблица показывает месяцы календаря Рокугана в их наиболее современном использовании, а также их соответствие западному календарю.

Весна (месяцы Зайца, Дракона и Змеи) - время, когда фермеры сеют рис, зерно и овощи. Это время тяжелого труда, затрудняемого частыми ливнями. Военные действия в течение весны ограничиваются, поскольку дороги недостаточно сухи для движения больших армий, но малые стычки между вражескими кланами могут быть частыми и интенсивными. Это также время тяжелой дипломатии, когда придворные возвращаются из Зимнего Двора, представляя предложенные соглашения своему господину, соглашения, которые должны быть рассмотрены, обсуждены, а затем закончены или отброшены. Если на лето быть войне, то весной закладывались планы. Также в течение весны начинает ощущаться первый боль от прошлогоднего неурожая, так как продовольственные магазины начинают испытывать нехватку товара.

Лето (месяцы Лошади, Козы и Обезьяны) очень жаркое, и большинство крестьян старается избегать слишком много работы, пока культуры растут. Погода в центральной Империи влажная, а на западных территориях сухая, в таких как Единорог и Краб, но везде жарко и случаи теплового удара не редкость. Лето известен как "сезон войны" и является пиком в рокуганской военной деятельности - на сухих дорогах армии могут маневрировать с минимальным ущербом для жизненно важных задач посадки и уборки урожая. На лето также приходится пик голода, если в прошлом году был неурожай, и все должны ждать осени и урожая. Таким образом, летом можно увидеть крестьянские волнения и даже, иногда, восстание.

Осень, самый короткий сезон, и охватывает месяцы Петуха и Собаки. Переход от лета к осени - от сезона войны к сезону сбора урожая - празднуется фестивалем Сэцубан, главным фестивалем, во время которого запрещено проливать кровь и самураю, и простолюдину. Осенний урожай обычно знаменует конец любых крупных войн в Империи, так как ни один клан не может позволить себе нарушить сбор урожая. Для крестьян это время напряженного труда с последующим одинаково интенсивным празднованием, и они приветствуют урожай и конец войны. Осень является периодом и для другого крупного фестиваля Бон, в котором рокугане отдают дань уважения своим умершим.

Зима начинается с месяца Кабана и длится до конца года. Весь континентальный Рокуган в

МЕСЯЦ	Рокуганское общее имя	Официальное религиозное имя
Апрель	Заяц	Солнце
Май	Дракон	Луна
Июнь	Змея	Хантэй
Июль	Лошадь	Акодо
Август	Коза	Додзи
Сентябрь	Обезьяна	Сибя
Октябрь	Петух	Баюси
Ноябрь	Собака	Синдзё
Декабрь	Кабан	Хида
Январь	Крыса	Тогаси
Февраль	Бык	Фу Ленг
Март	Тигр	Рёсун

зимний период испытывает сильные снегопады, что делает путешествие чрезвычайно трудным, а войны - почти невозможными. Большинство самураев любого значительного ранга или статуса проводят зиму при дворе того или иного вельможи Рокугана, и эти "Зимние Дворы" являются основным моментом социального сезона Рокугана с сотнями самураев, занимающихся сплетнями, переговорами, едой, напитками, флиртом и интригами. Самый престижный Зимний Двор - конечно же тот, который проходит у Императора, и самураи безжалостно конкурируют в надежде выиграть приглашения на Императорский Зимний Двор. Конец зимы сопровождается парными празднованиями Фестиваль Конца Года и Фестиваль Нового Года, проводящийся в следующем году. Все рокугане празднуют свой день рождения в начале года, а не в фактическую годовщину своего рождения.

Еда

Рис является основным продуктом в рационе рокуган, его едят с каждым приемом пищи. И в самом деле, рис занимает настолько сильное место в жизни рокуган, что их стандартное приветствие - не привет, а "Вы кушали рис сегодня?" Рис используется в разных ракурсах - он может быть на пару и подан в качестве основного блюда, сварен в виде каши, смешан с уксусом и формован, размолот на рисовые лепешки или в муку для пельменей и лапши.

Рокугане едят и другие зерновые, такие как просо и ячмень. Фактически пшеница и гречка используются в основном для пельменей и лапши. (Соба, гречневая лапша, поданная в бульоне - популярная еда.)

Овощей едят много и в большом разнообразии, и, как правило, готовят в следующих видах - на пару, обжаренные, соленные или тушеные. Популярным выбором являются бобы (особенно соя), капуста, дайкон редис, лук, картофель, грибы, перец, побеги бамбука и различная зелень. Также едят водоросли, свежие или сушеные.

Основными источником белка в рационе рокуган являются тофу (соевый творог) и морепродукты. Морепродукты очень популярны и считаются деликатесом, особенно далеко от моря, где свежую рыбу трудно достать. Морские и пресноводные рыбы, крабы, омары, мидии, угри, осьминоги, кальмары и устрицы - рокугане съедят почти любое водное существо, которое они смогут поймать. Морепродукты могут быть поданы вареными, жареными, печеными или тушеными. Рыба также специально может быть сервирована как сасими, сырая рыба размещена на вершине колобка обработанного уксусом риса.

С мясом могут быть проблемы. Рокугане едят мясо птицы в умеренных количествах, но считают красное мясо отвратительным, и считают, что оно передает неприятный запах тем, кто его ест. Хотя самурай может охотиться на оленя или кабана ради спорта, он не ест его, вместо этого отдает туши эта для пропитания. (Эта уже нечисты, так что вряд ли имеет значение, если они едят такие вещи.) Клан Единорога - частичное исключение из этого принципа, Единороги научились есть красное мясо во время своих вековых блужданий по Пылающим Пескам, и они иногда все еще делают так, хотя только в пределах своей собственной земли.

Самый популярный напиток - чай (тя), ароматный горячий настой, и чай для гостей служит одной из самых основных форм рокуганского гостеприимства. Саке - алкогольный напиток, сделанный из ферментированного риса, также чрезвычайно популярен среди самураев и простолюдинов. Его, как правило, подают горячим, хотя некоторые сорта сакэ более высокого качества подают холодным. Также есть более мощная и жесткая форма сакэ, известная как сётю, но пьют ее только сильно пьющие, и те, кто пьет сётю часто смотрят свысока на других.

Еду едят в основном палочками. Делают их из простого дерева, но есть и необычные палочки для богатых, изготовленные из дорогой или ароматической древесины, слоновой кости или даже из нефрита. Ложки используются для супов, каш и рагу. Ножи широко используются на кухне, но никогда за столом - еда всегда подается в форме, которую можно съесть палочками или ложкой. Рокугане также едят различные виды закусок, которые продают уличные торговцы на деревянных шпакках.

В путешествие рокугане часто берут рисовые шарики, которые упакованы вместе в цилиндрические или треугольные формы, и завернуты в сушеные водоросли, что сохраняет их свежими. Их

Три Греха

Рокугане считают многое неуместным, низким или преступным, но ядро их морального кодекса стоит на убеждении, что есть три истинных Греха: Страх, Вожделение и Сожаление - это те самые грехи, которые создали вселенную. Поддаться любому из этих грехов значит сойти с пути чести и надлежащего поведения. Страх вызывает не только потерю мужества, но и уклонение от надлежащего долга самураев. Вожделение призывает забыть о лояльности к своему господину и клану в пользу личного, эгоистического потворства. А Сожаление призывает самурая сомневаться в своих делах, критиковать себя и отвлекаться на прошлые неудачи.

можно есть руками, редкое исключение из общего правила, что не следует трогать руками свою еду.

Прически

Традиционная прическа для мужчины-самурая - побритая макушка и пучок волос, сдвоенный вперед поверх макушки. Женщины самураи традиционно носят длинные волосы, никогда не стригут их, и, если они не замужем, связывают их в так называемой "лисий хвост девы", конский хвост или косу высоко на голове. Женщина никогда не стрижет волосы, если она не овдовела или в трауре.

Много самураев в Рокугане, которые сторонятся этих обычных стилей, и используют свои прически для идентификации себя со своим кланом. Самураи Журавля, как мужчины, так и женщины, известны окрашиванием своих длинных волос в белый цвет, собирая их только в рыхлый пучок или хвост. Многие самураи Льва красят волосы в золото, подобно гриве зверей в названии их клана. Клан Дракона, в котором много монашеских и аскетичных самураев, иногда бреют головы на лысо, как монахи, в то время как Крабы, которые проводят свою жизнь на стене Кайу могут либо обрить головы, либо отрастить длинные и растрепанные волосы. Буси Единорога, особенно семья Мото, известны своими свободными и развивающимися волосами. Монахи, конечно, бреют головы, как символ их аскетического образа жизни, и самурай, который уходит в отставку к Братству Синсэя также бреет голову, символизируя свою трансформацию.

Рокуганские мужчины имеют скромную растительность на лице, и, как правило, держат лицо чисто выбритым, особенно в молодости. Бороды и усы, если есть, аккуратно подстрижены, и козлиная бородка - наиболее распространенный тип бороды.

Одежда

Жители Рокугана одеваются в соответствии с их статусом, и, как правило, можно определить чей-то социальный статус и профессию, просто посмотрев на их одежду. Рокуганская одежда представляет собой смесь шелка и хлопка, в зависимости от сезона - шелка носят во время жары летом, более тяжелые хлопковые одежды - осенью и зимой.

Традиционная самурайская одежда - кимоно, подобная халату одежда с пышными рукавами. Они обвязывались поясом, называемым оби, и небольшие мешочки и предметы могли быть заправлены под оби или висели на нем. Если самурай несет мечи, они традиционно засунуты за оби под рукой. Многие самураи носят верхний жилет или жакет, называемый катагину, поверх кимоно, буси также носят хакама, своего рода составная юбка, занимавшая место штанов. При дворе или других социальных ситуациях, самурайские одежды значительно разнообразны в цвете, дизайне и вышивки, и могут возникнуть жесткие конкурсы и соперничество в связи с последними тенденциями в моде. Самурай часто включает клановые цвета в цвета одежды, но они никоим образом не ограничиваются только этими цветами, и артистичный или претенциозный самурай будет использовать цвета, вышивку и дизайн очень творчески, чтобы привлечь внимание. Тем не менее, все самураи принимают меры предосторожности, чтобы не было цвета другого клана, так как это может быть истолковано как оскорбление.

Женское кимоно обычно отличается от мужского в нескольких направлениях. Как правило, оби женщины значительно шире, чем у мужчины, и завязывается сложным узлом. Рукава ее кимоно часто круглые, по сравнению с более квадратными рукавами мужского кимоно. Незамужняя женщина носит кимоно с очень длинными свободными рукавами, часто до колен или даже тащившиеся на полу, в то время как рукава кимоно замужней женщины короче (но все еще значительно больше, чем у мужчины).

Все самураи (кроме ронинов) носят мон, уникальные круговые символы клана, семьи и школы. Они вышиты на одежде в определенных местах в соответствии с давней социальной договоренностью. Как правило, самурай будет носить большой мон своего клана на спине кимоно или катагину. Семейные и школьные символы носят спереди, но выбор, с какой стороны - левой или правой - имеет большое значение. Мон справа ближе к направлению мечу самурая, в то время как мон слева ближе всего к сердцу.

Крестьяне одевались в более простые и менее декоративные вещи, чем самураи, хотя большинство женщин пытались занять по крайней мере одно красочное кимоно для фестивалей и праздников. Крестьянка будет носить очень простое, практичное кимоно, часто с более короткой юбкой, которая создает меньше препятствий при ходьбе и труде. Крестьянин носит короткие узкие хлопковые штаны до колена или чуть ниже, и хлопковое пальто, известное как хаори.

Монахи Братства носят только набедренную повязку и простые одежды, как правило, желто-коричневого или шафранового цвета, и редко несут что-то, кроме трости.

Жилье

Обычный народ, как фермеры и ремесленники, живут в деревнях (или реже, в городах), всей семьей проживают в одном жилище. Дом фермера - простой деревянный домик, с деревянными

полами и наружными стенами, как правило, сделанными из кедра, и внутренними стенами из бумаги. Крыша соломенная. Такой дом обычно имеет только две комнаты, гостиная и спальные помещения. Более важные жители, такие как местные старосты, часто имеют больший дом, который включает в себя "особенную комнату", используемую для развлечения заходящих самураев.

Самурайские дома значительно больше и приятнее. Их общая конструкция аналогична, но у них есть несколько комнат и черепичная крыша, и почти всегда есть сад (хотя у бедных самураев он очень мал). Самурайская резиденция состоит из трех секции, передняя часть используется для дел, средняя секция для гостей и сна, и третья, более частная секция, где готовится еда и находятся личные покои семьи. У большинства самураев есть слуги-простолюдины, которые живут в доме или в меньшем доме, расположенном рядом.

Богатые мещане, особенно торговцы, часто живут в домах, подобных по качеству самурайским, хотя они стараются не слишком показывать это, чтобы не обратить на себя гнев ревнивого самурая.

Господин и правители обычно живут в замках, которые бывают двух типов: Кюдэн и Сиро. Кюдэн наиболее сложный, и выполняет функции как военной крепости, так и дворца. Традиционно титул "Кюдэн" даруется только крепостям, которые подходят для размещения Императорского Зимнего Двора, и некоторые кланы решили давать титул только родовому дому, основанным их Ками. Кюдэн - внушительное строение, с нижними этажами из камня и верхними уровнями из тяжелой, массивной древесины, и увенчаны черепичной крышей. Они оборудованы для размещения послов и гостей сразу из многих кланов и для размещения сотни или даже тысячи бойцов в случае нападения или осады. Тем не менее, несмотря на этот милитаристский характер, многие Кюдэн разработаны, чтобы быть художественными и визуально привлекательными, и для этой цели часто расходуется много усилий и ресурсов. Только Крабы, у которых нет никакой возможности отдохнуть от их бесконечной войны с Землями Теней, полностью воздерживаются от таких декоративных эффектов.

Сиро обычно меньше и более распространен, с большим акцентом на функциональность, а не на формы. Существует большее разнообразие между различными Сиро. Сиро, который является резиденцией семьи Журавля или Скорпиона, например, скорее всего, будет намного больше и красивее, чем региональная крепость в землях милитаристских кланов Льва или Единорога.

Монахи обычно живут в монастырях, расположенных в отдаленных местах, где они могут созерцать и учиться без помех. Однако, некоторые монахи приписаны к религиозным святыням и храмам, находящихся почти в каждом городке и городе в Империи. Здесь они служат наряду с клановыми сюгэндзя, поддерживая религиозные потребности своих общин. Храмы, как правило, хорошо построенные строения из дерева и камня, по дизайну пагоды. Самые большие из этих храмов - великие святыни, известные как Синдэн, в Империи их мало. Некоторые семьи сюгэндзя сделали из этих больших храмов родовые дома, но более типично, когда Синдэн строится и управляется Братством Синсэя.

Путешествия

Путешествия в Рокугане медленны, большинство самураев не владеют лошадьми, а число основных дорог ограничено. Даже на лошадях путешествие по всей Империи может занимать дни или недели, а в плохую погоду в сильные дожди или снег итог хуже.

Путешествия в Рокугане тщательно контролируются, и большинство самураев должны получить разрешение от своих даймё, чтобы покинуть свои земли. Все путешественники, самураи и простолюдины должны иметь дорожные документы, которые указывают места назначения и дело. Такие документы выдаются даймё или магистратами, и странствие без документов (или ношение фальшивых документов) считается преступлением. Документы проверяют регулярные патрули, на постах охраны на границах клана и крупных дорожных перекрестках и у городских ворот. И можно себе представить, как это усложняет жизнь ронину и другим, кто путешествует регулярно.

Все дороги в Рокугане считаются собственностью Императора, но поддержка и патрулирование осуществляется кланами, по чьим землям они проходят. Основные дороги усеяны дорожными домами, небольшими путевыми станциями, где путешественники могут остановиться на ночь, если не могут достичь следующей деревни. Это простые здания, оборудованные футонами для сна, очагами для приготовления пищи и колодцами со свежей водой.

Когда путешествующий самурай прибывает в город или городок, он должен нанести визит вежливости местному землевладельцу или правителю, уведомив его о своем присутствии и намерениях. В крупных городах этот визит, как правило, принимает незначительный чиновник от имени даймё, но в небольших городках и сельской местности местный правитель может позволить себе краткую личную аудиенцию. Невозможность нанести такой визит вежливости считается нарушением этикета.

Мужчины и Женщины

От всех членов самурайской касты, как от мужчин, так и от женщин, ожидается служение своему

клану с одинаковой преданностью и благочестием. В Рокугане есть несколько различий в обязанностях и почтении, предоставляемых мужчинам и женщинам. Они основаны на простой реальности, что женщины рожают детей. Кроме того, более распространено, что женщина, выйдя замуж, уйдет в другую семью или клан, нежели наоборот.

Когда самурай женится, один из членов нового семейства остаётся дома и управляет домом, в то время как другой продолжает служить в клане. Супруг, оставшийся "активным" присваивает стипендию тем, кто работает дома. Наиболее распространено для самураев, что бытом будет управлять жена, просто потому, что она уже должна остаться дома для рождения и ухода за детьми. Тем не менее, в некоторых семьях с традициями матриархата, таких как Утаку и Моси, традиционно ведет домашнее хозяйство мужчина. Кроме того, эти матриархальные семьи чаще отдают в другие семьи своих мужчин, а не женщин.

Следует отметить, что в Рокугане "управлять домашним хозяйством" означает значительно больше, чем можно было бы ожидать. Супруг, назначенный на эту обязанность, управляет всеми деньгами и хозяйством во всех отношениях, таких как управление финансами семьи, наем работников для ремонта и улучшения домовладения, следя, чтобы все слуги получили оплату, и управляя всеми развлечениями для посетителей. Хотя требуется много времени проводить с деньгами, это не считается разрушительным для репутации - наоборот, к супругу, который владеет процветающим хозяйством, относятся с почетом и уважением.

Многие из этих традиций игнорируются среди высокопоставленных вельмож, у которых есть маленькие армии слуг. Не редкость для обоих супругов в дворянской семье продолжать свои самурайские обязанности, оставив семью и детей на поруки доверенных слуг и управляющих.

Культурная Опция: Роль женщин

"Девы-самураи, остающиеся верными своему господину, запишут свои имена в книги по истории. Те, кто пали, найдут свои имена в трагических любовных песнях."

Додзи Сидзуэ

"По умолчанию" Рокуган, описанный выше - тот, в котором пол играет относительно небольшую роль в жизни самураев. Тем не менее, некоторые игроки, возможно, пожелают запустить игру, которая будет в большей степени похожа на культуру, которая вдохновила Рокуган, в этой культуре гендерные роли часто были довольно строгими. Тем не менее, ГМ должен убедиться, что игроки полностью согласны для введения этих понятий в игру. Точно перенося "двойной стандарт" гендерных ролей в пред-современное общество, даже в относительно идеализированное вымышленное общество как Рокуган, можно легко огорчить или оскорбить некоторых игроков. Такую проблематику следует обсуждать с осторожностью.

Если ГМ и игроки соглашаются использовать более историческую картину гендерных ролей в Рокугане, положение женщин становится сложным и ограниченным во многих отношениях. Женщина-самурай по-прежнему считается равной с мужчинами только внутри касты, но в других отношениях она сталкивается со многими различиями и неравенствами. Это особенно заметно для тех женщин, известных как самурай-ко, которые служат в качестве буси. Им в жизни трудно балансировать между их ролями буси и женщины.

Самурай-ко рассматриваются как придворные дамы, с другим отношением за их статус, если они не одеты и не готовы к войне. И наоборот, если самурай-ко одета в доспехи, к ней относятся по военному титулу вместо ее социального титула, тщательно игнорируя ее пол. У самурай-ко есть все права мужчин, в том числе право управлять домом или землей, говорить от имени своего клана и начинать войну от имени даймё. Тем не менее, самурай-ко также и женщина, и существует множество социальных соглашений, которым все женщины члены самурайской касты должны соответствовать вне боя.

Например, от женщин традиционно ожидают более мягкий голос, чем от мужчин, использование меньшего количества жестов и движений, и более плавное движение. Незамужние женщины не имеют права оставаться наедине с мужчинами, и те, кто желает служить своему клану как самурай-ко должны либо принять обет целомудрия или обременить себя "слугой чести" или членом семьи, который будет следовать за ними везде, чтобы соблюдать социальные условности. Если у незамужней самурай-ко замечен любовник, как правило, у нее не остается другого выбора, кроме как, либо совершить сэппуку, либо отказаться от своего статуса и присоединиться к монастырю как монахиня, что чаще. Конечно, многие самурай-ко имели любовников, и стихи и рассказы Рокугана полны легенд о самураях-ко, которые обрекли себя ради любви.

После того, как самурай-ко выходит замуж, если она - не даймё или другое лицо значительного ранга, она принимает на себя обязанность управления домом. Это традиция пошла с времен леди Додзи, которая управляла домом в то время как Какита ушел на войну против сил Фу Ленга.

Религия и философия

Религиозные верования Рокугана фактически охватывают три различные формы поклонения - Синтао, Фортунизм и поклонение предкам - которые объединены по воле Императора в единую религиозную систему. Братство Синсэя, орден монахов, сохраняет и поддерживает религию Рокугана, и различными аспектам веры посвящены различные ветви Братства.

Само Синтао посвящено изучению и практике учения Синсэя, "Маленького Учителя", чьи слова просветили первым Хантэя и спасли Империю. При беглом изучении, Синтао - это сложная философия, но корень этого учения сосредотачивается на духовном и физическом балансе и умеренности, избегании искушения земной жизни для того, чтобы достичь состояния гармонии, известного как Просветление. Внутри Рокугана существует серьезный спор, что в точности означает Просветление и как его можно достичь, хотя большинство ученых согласны, что баланс и духовное посвящение являются важными элементами. На протяжении веков появилось много расходящихся сект Синтаосизма, некоторые из них под вопросом или даже богохульны своим подходом.

Фортунизм - поклонение Фортунам, духам и богам, живущих в Тэнгоку, Небесах, а также меньшим духам, обитающих в мире смертных. Фортуны организованы в небесной иерархии, начиная от Солнца и Луны, верховных правителей Небес, вниз через Семь Великих Фортун и Элементальных Драконов до сотен Малых Фортун. Учредившие Великие Клань Камы также проживают в Тэнгоку и им поклоняются с таким же почтением. Ниже Фортун находятся меньшие духовные существа, такие как Рю (элементальные духи-драконы) и Фуститё (духи-фениксы), которые иногда посещают мир смертных или живут там в течение длительных периодов времени. Под ними, в свою очередь, находятся простые элементальные духи, которые населяют все объекты в мире смертных. Рокугане почитают всех этих существ, от высших до низших, поклоняясь и умиротворяя их в случае необходимости. Таким образом, когда земли крестьянина поражены мором, он будет молиться, чтобы Экибёгами, Фортуна Мора, пощадила его. Когда крестьянин рубит дерево, он будет благодарить духов внутри этого дерева, извиняясь за необходимость срубить его и благодаря их за снабжение древесиной и за тепло для своей семьи.

Поклонение предкам предполагает почтение к душам своих предков, особенно к тем, кто вознесся на Ёми. Рокугане считают, что их благочестивые предки наблюдают за ними из потустороннего мира и молятся им ради напутствия, помощи и удачи. Каждый дом в Рокугане, от беднейшего эта до высшей знати, содержит святыню предков, где жители могут предложить молитву и преданность тем из своих родственников, кто ушел раньше.

Карма и Небесное Колесо

Рокугане давно приняли, что большинство душ возрождаются, возвращаясь жить новую жизнь в смертных телах - вера, которая восходит к заре Империи и первым учениям Синсэя. Однако, они также поклоняются своим предкам - кажущееся противоречие. Современные рокугане пришли к мнению, что каждая душа имеет предназначение. И пока предназначение не будет выполнено, душа будет рождаться снова и снова, возвращаясь в мир смертных в новом теле. И только тогда, когда предназначение души выполнено, ей будет позволено войти в Ёми, Царство Священных Предков, и покинуть Небесное Колесо. Эта концепция реинкарнации является ключевым элементом рокуганской теологии, и означает, что они обучены не бояться смерти. Смерть, в конце концов, это всего лишь переход к другой жизни.

Во течении жизни душа накапливает карму - бремя хороших и плохих поступков, которые направляют ее в сторону своей судьбы и которые тащат ее на путь греховности. Когда люди умирают, их души несут это кармическое бремя в загробный мир, и Фортуна Смерти, Эмма-О, назначает им возрождение в соответствии с кармой. Душа самурая, обремененная плохой кармой, возродиться как простолудин, эта, или даже может быть осуждена стать гаки на несколько десятилетий. И

Они из Дзигоку

Царство Зла - Дзигоку, рокугане относятся к нему с предельным ужасом и отвращением. Один из самых страшных аспектов этой сферы - ее коренные жители, демонические существа, известные как Они. Они - это существа чистой злобы и разрушения, стремящиеся разрушить, убить и погубить всех и вся на своем пути. В Нингэн-до они могут входить различными способами, в том числе будучи вызванными с помощью махо (магии крови) или проходя через физические порталы, такие как Гнойная Яма. Они сильно различаются по силе и внешнему виду, и рокугане сталкивались буквально сотнями различных видов. Хотя некоторые они относительно слабы, даже самый слабый из них может быть ужасной угрозой для самурая, и самые могущественные они способны уничтожать целые армии. Более подробную информацию об они можно найти в Книге Пустоты.

наоборот, те, кто жил благочестиво, избегая греха, и выполнил свои обязанности, возродятся в более высоком статусе. Таким образом, все жители Рокугана имеют мощный духовный стимул принимать и повиноваться социальному порядку и выполнять свои обязанности в меру своих способностей.

Крестьяне в Рокугане говорят: "Самурая наказывают за проступки в этой жизни, возрождая самураем в следующей." Хотя отчасти этой шуткой крестьяне пользуются для поддержания духа, она содержит элемент истины. Давления жизни в Рокугане может чрезвычайно осложнить очищение своей кармы, и только редкой и исключительной душе удастся подняться на более высокий статус, не говоря уж о выполнении своего предназначения и отправке в Ёми. Однако, есть и обратная сторона - смертные имеют право изменить своё предназначение. Сам Синсэй утверждал это, когда он выбрал смертных, чтобы им стать Семью Громами и противостоять темному Ками Фу Ленгу. По его словам, "только смертные люди имеют силу изменить судьбу." Таким образом, те рокугане, кто исполняет дела большого мужества и благородства, могут изменить и свою собственную судьбу и окружающий их мир, очищая свою карму в одно мгновение героизма.

Духовные миры

В начале истории Империи рокугане имели довольно простой взгляд на космос. Они полагали, что всё было разделено на три сферы: царство смертных (Нингэн-до), Небеса (Тэнгоку) и царство мертвых (Дзигоку). Полагали, что они и другие демонические существа происходят из самых темных областей Дзигоку, которое также включает в себя области призраков и почитаемых предков.

На протяжении веков рокугане пришли к более глубокому и сложному пониманию других сфер существования, известных под общим названием Духовные Миры. Духовные существа, посещающие Нингэн-до, были изучены и допрошены сюгэндзя и учеными, а некоторые сюгэндзя, особенно из семьи Кицу, фактически были в состоянии определить местонахождение порталов духов и пройти через них, посещая другие измерения непосредственно. Длительная война с Землями Теней дала рокуганам лучшее понимание Дзигоку и его истинной природы. И в двенадцатом веке один сюгэндзя Нака Токэй посетил все духовных сферы собственной персоной, его открытия углубили понимание этих мест.

В современном Рокугане ученые признают в общей сложности 12 духовных сфер, считая Нингэн-до (царство смертных, физический мир, населенный людьми). Другие известные сферы таковы:

- **Тикусюдо (Царство Животных):** Расположено очень близко к Нингэн-до, и между ними очень много порталов, Тикусюдо - дом для различных могущественных духов животных, особенно оборотней (хэнгаёкай), таких как кицунэ (лисы) и тануки (енотовидные собаки). Эти существа находят людей привлекательными и очаровательными и часто принимают человеческую форму, живя среди людей - рокуганские легенды описывают много случаев, когда оборотни влюблялись в смертных и рожали ребенка, и по крайней мере два клана, Летучая Мышь и Лиса, имеют с оборотнями тесные кровные связи.
- **Гаки-до (Царство Голодных Мертвецов):** темное и неприятное царство, переплетено с Дзигоку несколькими порталами. Гаки-до является домом для гаки, злобных духов, похожих на призраки, которые питаются от нечистых субстанций и негативных эмоций. Некоторые гаки - аборигены этого мира, в то время как другие создаются из смертных душ, осужденных за греховную жизнь. Гаки обоих видов часто ходят в мир смертных подкормиться.
- **Дзигоку (Царство Зла):** Самая смертоносная и опасная из духовных сфер, дом для чудовищных и бесчисленных других злобных существ, она распространяет свою власть в другие сферы с помощью зловещего духовного развращения, известного рокуганам как Скверна Земли Теней. Дзигоку постоянно стремится свергнуть Небесный Порядок, вторгаясь и развращая другие духовные сферы, особенно Нингэн-до, эти попытки были причиной многих величайших кризисов, с которыми Рокуган сталкивался за свою долгую историю.
- **Майго-но-Муся (Царство Потерянных Героев):** Пожалуй, самая неясная из духовных сфер, это измерение также известно, как Царство Разрушенной Судьбы, и является домом для тех душ, чьи судьбы были заблокированы настолько, что они не могут возродиться в мире смертных. Найдя пристанище в Майго-но-Муся, эти души могут найти освобождение и исправить свои судьбы.
- **Мэйдо (Царство Ожидания):** Когда смертные умирают, их души отправляются в Мэйдо, где они ждут суда Эмма-О, Фортуны Смерти. Помимо Эмма-О и его слуг в Мэйдо нет больше коренных обитателей, и все души здесь - это умершие, ожидающие суда. Иногда душа может заблудиться на пути к Мэйдо или покинуть этот мир, чтобы вернуться в мир смертных - такие души становятся ёрэй, призраками.
- **Саккаку (Царство Озорства):** маленькая духовная сфера, дом для духов-ловкачей (трикстеров), таких как мудзина и каппа. Существа Саккаку не злы, но их трюки и шалости часто опасны или смертельны для смертных. Они любят входить в Нингэн-до дразнить и мучить

людей, и порталы между Нингэн-до и Саккаку довольно распространены. Многие существа из этого царства подолгу живут в мире смертных.

- **Тэнгоку (Небеса):** Небеса являются домом для Фортун и великих Небесных Драконов, при-сматривающих за миром смертных и другими духовными сферами. Тэнгоку - это небесная бюрократия, подобно Империи (которая была основана на подобию), и правит там Солнце и Луна при поддержке Драконов и Фортун. Небеса ищут баланс во всем и против действий сфер, таких как Дзигоку (хотя, как правило, косвенно), которые стремятся разрушить этот баланс.
- **Тосигоку (Царство Резни):** еще одно злобное царство, как Гаки-до и Дзигоку (с которыми тесно связано), Тосигоку - это сфера, посвященная кровопролитию и неистовой жестокости. Души тех, кто умер с желанием кровожадности, часто обречены на Тосигоку и становятся не имеющими никакого смысла машинами для убийств. К счастью, стабильные порталы в Тосигоку довольно редки, но временные проходы в эту сферу иногда спонтанно открываются в местах крайнего насилия, таких как сражения, унося души прямо в объятия Царства Резни.
- **Ёми (Царство Блаженных Предков):** Тем смертным, которым удастся выполнить свою судьбу и очиститься от своей плохой кармы, разрешено покинуть Небесное Колесо и вознестись в Ёми, где они обитают в вечности, наблюдая за своими смертными потомками. Ёми является местом красоты и славы, дом для душ величайших героев Рокугана. Метафизически, оно очень близко к Тэнгоку, но даже самые могущественные из смертных душ, как правило, не допускаются в Небеса - только те, кто возведен в статус Фортуны, могут сделать это.
- **Юмэ-до (Царство Снов):** Это царство смертные посещают каждую ночь во сне, но его также можно посетить физически через духовные порталы. Порталы в Юмэ-до редки, и их присутствие может иногда привести к проблемам в мире смертных, так как существа из снов проходят в реальный мир. Юмэ-до населен главным образом бесформенными существами снов, которые принимают форму и содержание в зависимости от сна. Также это дом для баку или "поедателей снов", существ, которые питаются снами смертных, и их Оскверненных копий, Баку-но-Они. Однако, наиболее смутные и важные жители Юмэ-до - это Трансцендентные Нэдзуми, рэтлинги, которые сумели получить вечное существование, наблюдая за остальными сородичами из Царства Снов.

Три Священные Субстанции

Согласно рокуганским мифам, когда Госпожа Солнце оплакивала своих детей на заре времен, слезы упали на Нингэн-до. Те, которые коснулись земли, стали нефритом. Другие затвердели в воздухе и стали хрусталем. Позже, когда Хантэй разрезал живот Господина Луны, кровь бога упала на мир смертных. Где она коснулась земли, она стала обсидианом, но где она попала на нефритовые слезы Госпожи Солнце, эти два вещества объединились, став первыми смертными мужчиной и женщиной, родившихся от смешения чистоты Солнца и ярости и безумия Луны.

Нефрит, хрусталь и обсидиан - священные и духовно мощные субстанции, пропитанные сущностью божественных существ, которые породили их, рокугане изучали и работали с ними на протяжении веков.

Нефрит является наиболее распространенным из трех веществ, хотя по-прежнему довольно редок по сравнению с нормальными минералами, такими как железо или медь. Жилки нефрита можно найти под землей во многих местах по всей империи, и почти все из Великих Кланов держат по крайней мере один или два нефритовых рудника. Нефрит, как субстанция духовной силы и чистоты, обладает способностью вредить духовным существам или тем, кто поражен Скверной Земли Теней. Клан Краба широко использует нефрит в бесконечной войне против Земли Теней, так как священный камень обладает способностью повреждать существ, таких как они, чья плоть устойчива к обычному оружию. Можно встроить нефрит в оружие, хотя справиться с этим могут только самые искусные ремесленники, и поэтому такие мощные вещи очень редки и очень ценны для тех, кому посчастливилось обладать ими.

Хрусталь встречается гораздо реже, чем нефрит, но и обладает гораздо большей потенциальной силой. В отличие от нефрита, который повреждается, когда поглощает и отражает Скверну Земли Теней, хрусталь гораздо более устойчив и в состоянии оттолкнуть влияние Скверны с большой силой. Духи огромной чистоты находятся внутри хрусталя, и когда эти духи просыпаются, сила, исходящая со светом, ярким, как солнце, обожжет и отгонит существо тьмы или Скверну. Однако, пробудить хрусталь таким способом трудно, и сделать это удалось только несколькими сюэндзя. Хрустальное оружие существует, но чрезвычайно редко из-за великого таланта, необходимого для создания. Даже мастер-оружейник обычно считает работу с хрусталем вне своих сил.

Обсидиан также встречается гораздо реже, чем нефрит, но рокугане не сожалеют об этом, кровь Господина Луны опасна. Как нефрит и хрусталь, обсидиан может нанести вред существам, устойчивым к обычным атакам, и он часто более эффективен, чем нефрит. Но обсидиан несет внутри

себя проклятие безумия Луны, и обсидиановые вещи имеют тенденцию принуждать своих хозяев к насилию или безумию. Кроме того, хоть обсидиан от природы не Осквернен, он зловеще схож со Скверной Земли Теней, и можно сделать Оскверненный артефакт и оружие великой и ужасной силы. Рокугане смотрят на обсидиан с глубоким подозрением, если не сказать со страхом, и ни один здравомыслящий ремесленник не будет использовать его без необходимости.

Доктрины Бусидо

"Это путь воина. Все люди, называющие себя самураями, соизмеряют себя с ним. Те, кто отходят от этого пути, погибнут. Те, кто придерживаются его наставлений, будут процветать."

Лидерство Акого.

Все самураи должны жить в соответствии со строгим и требовательным набором этических принципов, известным как Бусидо (буквально "путь воина"). Принципы Бусидо впервые были установлены Ками Акого, основателем клана Льва, в его ранних рукописях, включая фундаментальную книгу Лидерство. Принципы быстро были приняты всеми кланами в Рокугане, а также роль самураев была распространена на придворных и ремесленников, Кодекс Бусидо превратился в законченную философскую систему роли и обязанности самураев. В современном Рокугане Бусидо является неотъемлемой частью почти каждого аспекта жизни самурая, и надлежащий путь соблюдения Кодекса является предметом постоянного обсуждения и дебатов среди всех самураев.

Бусидо состоит из семи Добродетелей: Мужество, Сострадание, Учтивость, Долг, Честность, Честь и Искренность. Эти Добродетели символизируют надлежащий путь, которым самурай должен жить и служить своему господину. В идеальном виде, Бусидо оценивает каждую из этих добродетелей одинаково, и от самурая ожидается соблюдение всех их с равным рвением. Однако, на практике немногие самураи могут жить такой безупречной жизнью. Кроме того, каждый клан в Рокугане видит в Бусидо несколько иной путь, в соответствии со своим взглядом на долг, честь и жизнь. Истинная природа Бусидо постоянно обсуждается при дворах Рокугана, и в пределах одного клана редко полностью согласны в истинных способах следования пути. В каждом клане, даже у Скорпиона, есть свои идеалисты, которые пытаются отстаивать каждую Добродетель независимо от затрат, как и в каждом клане, даже у Льва, есть несколько темных душ, которые смеются над Бусидо и презирают принципы.

Сострадание (Дзин)

"Через интенсивные тренировки самурай становится быстрым и сильным. Он не как другие люди. Он развивает силу, которая должна использоваться на благо всех. Он имеет сострадание.

Он помогает своим ближним при каждой возможности. Если возможность не возникает, он сходит со своего пути, чтобы найти такую."

Лидерство Акого.

Сострадание учит самураев, что воин - элита общества и его обязанность - защищать и управлять народом Рокугана. В наиболее явной форме это означает предлагать военную защиту, охранять простых людей от бандитов, преступников, гайдзинов и чудовищ Земли Теней. Именно это и есть Сострадание, которое наиболее широко уважают и почитают в Рокугане, даже кланы Льва и Скорпиона признают важность сохранения своих крестьян живыми и продуктивными. Запугивание или оскорбление людей статусом ниже является актом недостойным самурая, даже если позволяет социальный порядок.

Некоторые кланы принимают Сострадание наиболее близко к сердцу, и стремятся предложить руководство и помощь низшим кастам. Фениксы, например, известны тем, что обучают своих крестьян пути Тао, рассматривая эту духовную поддержку, как важную составляющую физической защиты.

Мужество (Ю)

"Встань над массами людей, которые боятся действовать. Спрятаться подобно черепахе в панцире - не жизнь вообще. Самурай должен иметь героическую смелость. Это абсолютно рискованно. Это опасно. Это жизнь, полная, чудесная. Героическое мужество не слепое. Оно умное и сильное. Замените страх с уважением и осторожностью."

Лидерство Акого.

Мужество во многих отношениях самая основная и универсальная из всех Добродетелей Бусидо, так как каждый самурай готов и способен умереть в любой момент. Центральное значение мужества в жизни самурая не может быть занижено. Самурай должен быть готов сражаться и умирать, не задумываясь, будь то приказ господина или просто в связи с неизбежным обстоятельством. В самом деле широко известно, что самурай живет всегда в трёх футах от смерти, так как это длина катаны. Естественно, воинственные кланы, такие как Лев, Краб и Единорог, говорят чаще всего о мужестве - особенно Крабы, сталкивающиеся лицом к лицу с невообразимыми ужасами Земли Теней каждодневно. Но на самом деле нет такого клана, который бы игнорировал мужество. Даже Скорпион, печально известный своим презрением к Бусидо, признает, что мужество важно для выполнения самураем своих обязанностей надлежащим образом (хотя, чтобы быть уверенным, Скорпион гораздо охотнее отступит в безнадежной битве, чем большинство других самураев).

Следует отметить, что Акого написал в последнем предложении, что мужество не означает безрассудство. Ведь жизнь самурая принадлежит его господину, а не ему. Самурай, который не бережет свою жизнь, делает бесполезный и эгоистичный жест, не ведет себя достойно и не выполняет своего долга к господину и клану. Действительно, Краб был первым, кто указал, что есть много случаев, когда отступление от борьбы требует больше мужества, чем просто остаться и умереть.

Учтивость (Рэй)

"У самурая нет оснований быть жестоким. Ему нет нужды доказывать свою силу. Самурай учтив даже со своими врагами. Без этого показа уважения мы не более, чем животные. Самурая не только уважают за его силу в бою, но и за его отношение к другим людям. Истинная внутренняя сила самурая проявляется в трудные времена."

Лидерство Акого.

Самураи - цивилизованные мужчины и женщины, а не варвары, и должны вести себя вежливо и достойно во все времена. Самурай, показывающий лишние эмоции или грубость, не только нарушает Учтивость, но также теряет свое лицо, уважение окружающих и позорит себя. Истинный самурай остается учтив и воспитан в любое время, даже когда перед ним его злейший заклятый враг, или его провоцируют мерзкими оскорблениями и отвратным поведением. Самурай, открыто оскорбляющий других, показывает свою слабость, поэтому рокуганские придворные бесконечно практикуются в искусстве тонкого и непрямого оскорбления. И наоборот, когда самурай сталкивается с провалом Учтивости теми, кто выше статусом, его собственная честь демонстрируется его способностью переносить подобные провокации и избегать внимания к провалам других. Рокугане в целом склонны игнорировать тех, кто ведет себя грубо и неподобающе, чтобы привлечь внимание к такому грубому поведению и сделать невежде еще хуже.

Как и следует ожидать, те, кто служит своим кланам в политике и при дворе, придают очень сильное значение Учтивости, так как это является жизненно важным элементом социальных и политических переговоров. Наиболее политические кланы, такие как Журавль и Скорпион, уделяют особое внимание Учтивости, хотя в случае Скорпиона это больше из-за тактического значения Добродетели при дворе, нежели из-за моральной предрасположенности. С другой стороны, известно, что грубые и прагматические воины клана Краба, как правило, преуменьшают или игнорируют роль Учтивости, хотя придворные этого клана практикуются в ней так же усердно, как и другие.

Долг (Тюго)

"Для самурая, сделав некоторую "вещь" или сказав некоторую "вещь", он знает, что он владеет той "вещью". Он отвечает за нее и за все, что следует за ней. Самурай лоялен к тем, о ком заботится. Для тех, за кого он несет ответственность, он остается непреложной истиной."

Лидерство Акого.

Если есть Добродетель, которая конкурирует с Мужеством в признании, то это долг. Самурай всегда должен быть готов служить своему господину в любых проявлениях, независимо от цены этого. Смерть - наименьшее, с чем самурай может столкнуться, он должен быть готов терпеть унижение, позор, стыд и несостоятельность ради Долга. Он должен оставаться верен господину, семье, клану и товарищам независимо от того, какие искушения выпадут на его пути. Самурай, нарушая верность своему господину или клану, нарушает Долг, и такие ненадежные люди не достойны звания "самурай". Долг является причиной того, почему любовь так проблематична для самурая, так как самурай в любви почувствует противоречивую лояльность к любимому человеку, что может нарушить или преуменьшить выполнение служебных обязанностей.

Клан Скорпиона относится к Тюго как к "Лояльности" и практически делает фетиш из нее. В клане, где предательство и ложь являются образом жизни, можно рассчитывать только на одну

вещь, и для Скорпиона - это Лояльность. Нарушения Лояльности наказываются самым ужасным образом, который Скорпион может придумать - ужас Леса Предателя, где души, предавших клан Скорпиона, находятся в заключении веками.

Честность (Ги)

"Будьте честны во всех ваших отношениях со всеми людьми. Верьте в справедливость, не от других людей, а от себя. Для истинного самурая нет оттенков серого в вопросе о честности и справедливости. Существует только правильное и неправильное."

Лидерство Акого.

Честность в принципе самая простая из добродетелей Бусидо, но и, пожалуй, самая трудная. В идеале, кажется очевидным, что благородный воин всегда должен говорить правду, и некоторые семьи и кланы принимают Честность с таким же рвением, как и остальные добродетели. Клан Единорога славится своими простыми и прямыми путями, даже в тонком мире политики, а семья Кицуки клана Дракона была основана в поисках истины превыше всего. Честность также прочно связана с правосудием, и как правило, это добродетель, почитаемая магистратами (или по крайней мере теми магистратами, которые принимают свои обязанности близко к сердцу).

Тем не менее, многие другие самураи, особенно те, кто служит кланам при дворе, считают, что Честность - это та добродетель, которую можно обойти, или даже нарушить для выполнения своих обязанностей. Почти все те самураи, кто служит на арене двора и политики, практикуют искусство обмана или манипуляции своими противниками, оставаясь технически правдивыми, и некоторые семьи составляют почти художественную форму, связанную с применением такой тактики, при этом удовлетворенно говоря себе, что ведут себя достойно. Самые высоко политические школы и семьи, такие как Додзи или Ясуки, спокойно признают, что иногда они будут лгать ради своего клана и, как правило, подчеркивают Искренность гораздо больше, чем Честность в подходе к Бусидо, рассчитывая на свое строгое соблюдение других добродетелей, чтобы восполнить их подчас ошибочное соблюдение Бусидо. Скорпион, естественно, игнорирует Честность целиком, и демонстрирует почти открытое презрение к самураям, которые стремятся говорить правду или следовать по пути справедливости.

Честь (Мэё)

"Истинный самурай имеет только одного судью своей чести, и это он сам. Решения, которые вы принимаете, и как эти решения осуществляются является отражением того, кто вы есть на самом деле. Вы не можете скрыться от себя."

Лидерство Акого.

Одновременно тончайшая и самая основная из добродетелей, Честь учит, что каждый самурай стоит на суде над собой во все времена. Бусидо не просто жизнь по социальной договоренности или высшей власти, но и по сердцу каждого самурая и душе. Самурай без чести не может по-настоящему следовать другим добродетелям Бусидо, ибо он просто делает как другие ожидают, а не как требует его собственное чувство чести. И наоборот, самурай с истинной честью будет следовать пути Бусидо даже тогда, когда общество вокруг него становится развращенным, и его начальники ожидают, что он поведет себя непорядочно только потому, что они ему так приказывают.

Почти все самураи в Рокугане уважают Честь, это лежит в самом сердце Бусидо. Только Скорпионы отклоняют ее, как они отвергают большинство аспектов Бусидо - действительно, для Скорпиона перспектива Чести - большая тема, потому что это может оправдать неверность. Те немногие Скорпионы, которые действительно верят в Бусидо и пытаются принять Честь в свои сердца, относятся с большим подозрением и презрением к остальной части своего клана, и насмешливо помечены как дзюнсин, "не от крови."

Искренность (Макото)

"Когда самурай сказал, что будет делать что-то, это так хорошо, как это было сделано."

Ничто не остановит его от завершения того, что он сказал, что он будет делать. Он не должен "давать свое слово". Он не должен "обещать". Действие говорит само. Говоря, делай то, что говоришь."

Лидерство Акого.

Самурая с детства учат, что они должны выражать абсолютную искренность в словах и на деле.

Самурай, который говорит от имени своего господина при дворе, но делает это вяло или неубедительно, плохо служит своему господину, как если бы он отказался говорить вообще. Самурай, показывающий отсутствие преданности в своих действиях, действуя и ведя себя без абсолютной приверженности, является самураем, который изменил своему господину и своему клану.

Искренность рассматривается с особым восхищением у политических кланов и семей, таких как Журавль и Отомо, но большинство самураев уважает это. Дракон уважает принцип искренности в объединении слова и действия. Даже Скорпионы признают, что Искренность тактически очень ценна, так как если они говорят и делают все с полной уверенностью, их враги никогда не будут знать, когда они лгут или говорят правду. Тем не менее, некоторые из более прагматичных семей воинов, таких как Хида и Мото, рассматривают явные проявления Искренности с подозрением, видя в них чуть больше, чем обман, одетый как почтенное поведение. Крабы в частности известны своим насмешливым оскорблением "О, как искренне", всякий раз, когда они чувствуют попытку манипулировать ими.

Концепция Лица (Он)

Лицо является жизненно важным аспектом культуры самураев. Свойственно верить, что самурай исключительный человек, избранный от рождения служить Империи таким образом, каким лишь крестьяне не могут. От самурая ожидают самодисциплину во все времена, самоконтроль и никогда не показывать эмоции открыто, а людей с поведением вне-контроля называют "низкие люди". Самурай, который не может контролировать свои эмоции - это самурай, который не может служить своему господину с честью и верой, его эмоции опьяняют его суждение и лояльность. Таким образом, поддержание достоинства и самоконтроля является жизненно важным для жизни самурая.

Способность поддерживать этот самоконтроль, никогда не показывая свои истинные чувства, называют самообладанием или "лицо". Самурай, сохраняющий лицо, является самураем, которым нельзя манипулировать, самураем, который может обхитрить своих врагов, самураем, который служит своему клану без ошибок. Напротив, самурай, который теряет лицо, теряет самообладание, позорит себя и, хуже того, свою семью и клан.

Лицо - исключительно самурайская концепция, ее не ожидают от крестьян и других простых людей. Поддержание лица иногда сравнивают с ношением маски, которая должна быть одета каждый час каждого дня, скрывая истинные чувства под ней. Клан Скорпиона любит отмечать, что их собственные физические маски не скрывают, а скорее подтверждают истину: нет самурая, показывающего свою истинную сущность. "Все мы носим маски," говорит Скорпион, "разница в том, что мы признаем это."

Позор и бесчестие

Самурай, опозоренный непорядочными действиями или потерей лица, должен будет, по крайней мере, предложить глубокие и искренние извинения за такие действия. Как правило, если проступок был довольно скромным, самурай будет наказан непостоянным способом, например, занятие менее престижных обязанностей или изгнание из замка, двора или города, где он вел себя неподобающе. Хотя такие наказания не смертельны, они тем не менее представляют собой глубокий и основательный позор для самурая, который вполне может провести остаток своей жизни, пытаясь искупить свою вину за неудачу.

Более экстремальные провалы, такие как вспышки насилия, нападения или серьезные оскорбления кого-то более высокого статуса или нарушения обязанностей и лояльности, наказываются гораздо более серьезно. Самурая, который совершает такие действия вполне вероятно, будет приказано совершить сэппуку (если он не предлагает сам сэппуку для себя, чтобы избежать позора). В других случаях обесчещенного самурая могут исключить из семьи и клана и сделать ронином. Самурай может также сам отказаться от своей верности и стать ронином по своему собственному выбору, не сталкиваясь с перспективой наказания или сэппуку, особенно если он чувствует, что он на самом деле не виноват.

Сёуридо

В двенадцатом веке, некие силы в Землях Теней разработали концепцию Сёуридо, "альтернативный кодекс" поведения, охватывающий эгоистичные достижения, чтобы соблазнить самураев Рокугана уйти с пути чести. Сёуридо официально не признается в Рокугане, и большинство традиционных самураев не испытывают к этому учению ничего, кроме ужаса и презрения. Тем не менее благородные часто поддаются зловещей привлекательности.

Сёуридо имеет свой собственный набор из семи темных добродетелей: Контроль, Решимость, Проницательность, Знание, Безупречность, Сила и Воля. Как понятно из названий, эти альтернативные "добродетели" явный отказ от Бусидо, ибо они подчеркивают личные достижения, власть и продвижение, независимо от затрат к себе или другим. В Сёуридо нет места лояльности или долгу,

нет места для уважения равных или защиты слабых - это развращающий кодекс, предназначенный для подрыва социального и морального порядка Рокугана, содействия эгоизму, амбициям и предательству.

Сэппуку

Сэппуку является одной из форм ритуального самоубийства, которое выполняет самурай, когда он безвозвратно обесчестил себя. Выполняя церемонию и умирая с честью, самурай смывает пятно позора и оставляет своё имя и имя семьи чистым и незапятнанным. Важно помнить, что основная цель сэппуку - защита семьи, а не личности. В Рокугане семья является хранилищем всех коллективных дел и достижений своих членов, и обычно говорят: "Я занял свое имя у моих предков. Я должен вернуть его им незапятнанным". Опозоренный человек, таким образом, переносит бесчестье и позор на всю семью. Совершая харакири, самурай спасает свою семью от позора своих деяний.

Самурай, совершающий сэппуку, одевается полностью в белое (цвет смерти) и традиционно пишет последнее стихотворение, предсмертное хайку, затем берет свой вакидзаси для совершения самоубийства. При ритуале могут присутствовать свидетелями друзья самурая или родственники, представители даймё или другие лица. Фактическое самоубийство обычно выполняется с помощью вакидзаси, клинка, который символизирует честь самурая (хотя может быть заменен другим клинком в крайнем случае). Самурай становится на колени и делает три разреза на животе, потроша себя. Для того, чтобы ритуал был завершен должным образом, самурай не должен корчиться или кричать от боли. Так как это чрезвычайно сложно, по давней традиции при сэппуку помогает другое лицо, "второй", задача которого завершить ритуал обезглавливанием самурая, обеспечивая смерть с честью. Служить вторым самурая - важная и почетная задача, и меч, использующийся для обезглавливания, тщательно очищается водой заранее.

Сэппуку обычно не то, что самурай может сделать по своему желанию. Если самурай сталкивается с всеобщим поражением в бою или военным уничтожением своей кровной линии, он может иногда совершить сэппуку сразу, нежели лицеизреть вечный позор разгрома. Действительно, целые семьи самураев были известны тем, что покончили жизнь самоубийством при таких обстоятельствах.

Разрешение совершить сэппуку должны быть предоставлено даймё самурая, и жестокие или нетерпимые даймё, как известно, запрещают сэппуку и заставляют самураев жить с их позором.

Помимо действия по сохранению чести семьи, есть другая форма допустимого сэппуку в качестве протеста против несправедливого приказа от своего господина. Эта форма протестного сэппуку известна как канси, и всё еще должна быть санкционирована даймё. Большинство даймё не заботится о таких актах, но считается вполне бесчестным и невоспитанным отказать в своем разрешении самураю совершить канси.

Женщинам самурайского сословия, которые не являются буси, разрешается убить себя менее болезненным способом, известным как дзигаи, при котором они наносят себе удар ножом по горлу. Это, как правило, зарезервировано для женщин придворных или сюгэндзя. Получая возможность, они связывают свои лодыжки перед выполнением этого акта, чтобы не опозориться раздвинутыми ногами из-за предсмертных судорог.

Политика

Путь самурая часто считается синонимом пути воина. Но в Изумрудной Империи самураи не служат своим кланам исключительно на поле боя. Политика - жизненно важный элемент истории Рокугана с момента основания, и переговоры и маневры придворных изменяли империю так же часто, как и войны, если не больше. В самом деле, умелые придворные иногда могут изменить результаты войн после всех сражений - талант, который часто испытывает гнев милитаристских кланов, как Лев и Краб.

Хотя некоторые буси смотрят свысока на придворных и тонкие искусства политики, те, кто должен служить своему клану при дворе, отвергают понятие, что они немного меньше самураи, чем их собратья войны. Придворные должны вести свою дипломатическую борьбу с тем же мужеством и ревностью, как буси в бою, и их неудачи могут быть катастрофическими, подобно проигранной войне, а их победы могут принести славу и успех своему клану без необходимости проливать кровь в битвах вообще. Неудача при дворе может означать смерть, как и неудача в бою - придворные должны вечно идти по лезвию ножа, работая, чтобы помешать, подорвать и уничтожить своих оппонентов, не став самими жертвой. Опытные буси, которые получают право войти на двор, часто вынуждены признать, что это такое же утомительное поле конфликта как сама война.

В Рокугане политика происходит в первую очередь при дворах Империи. Каждый даймё и правитель содержит двор при замке или дворце, приглашая из других семей и кланов послов и гостей присутствовать и удовлетворяя как своих гостей. Чем больше ранг хозяина, тем престижнее двор и

более важные политические дискуссии и переговоры происходят там. Самый престижный двор в Империи, конечно же, Императорский Двор, устроенный Императором и его главными советниками. Многие придворные тратят всю жизнь, пытаясь выиграть право войти туда. Самая тяжелая политическая деятельность проходит в течение зимы, и так, как Императорский двор является самым важным и престижным для политических заявлений, Императорский Зимний Двор является наиболее желанным из всех дворов для переживания снежных месяцев.

Двор больше, чем любая другая часть рокуганской жизни, пронизан тонким этикетом и косвенной речью. Ведь дипломаты говорят за весь клан и имеют вес и авторитет своего клана за собой. Несовершеннолетний даймё, который оскорбляет или игнорирует придворного без законной причины, вполне может быть вынужден совершить сэппуку за нарушение этикета. Никто не будет открыто обсуждать союзы или договоры в открытом дворе. Обученные дипломаты используют намеки и тонкие разговорные гамбиты чтобы предложить возможные темы обсуждения. Большая часть действительно важных и ответственных переговоров при дворе проходит на закрытых заседаниях, а не в открытых аудиториях, где могут подслушать.

Политические договоренности в Рокугане редко записываются в договоры, только если обе стороны хотят представить официальное соглашение для ознакомления остальной части Империи. Чаще всего переговоры проводятся через личные обязательства и слово чести. Кланов доверяют своим придворным в ситуациях, требующих осторожного обращения, и придворные могут вызвать доверие у своего клана, что дает большой вес их слову. Действительно, незначительные даймё или провинциальные чиновники вполне могут испытывать трудности по поддержанию своих постов, если влиятельный придворный выступает против них, особенно если обвинения придворного - правда.

Большая часть политики в Рокугане проводится через обмен письмами, и опытные придворные тратят много времени и усилий каждый день на создание и отправку таких посланий друг другу. Хороший придворный может поддерживать устойчивый поток из переписки с десятками людей по всей Империи, сбрасывая небольшие лакомые кусочки информации и тщательно анализируя фрагменты сплетен, которые им посылают в ответ. Для многих придворных эта сеть корреспонденции может быть столь же важна, как и союзники при дворе. Переписка может построить союз, который длится поколения, или начать вражду, которая длится веками. Действительно, своевременная часть информации из дальней части Империи может изменить весь ход переговоров, и слава и удача придворного может быть основана, построена или разрушена одной буквой.

При самих дворах критики и шантажисты используют письма, как излюбленное оружие, а любовники используют их в качестве самых тонких, но самым прямым подарков. Этот постоянный поток корреспонденции при дворе известен как "Игра Писем." В отличие от писем, которые посылаются вне двора, эти письма предназначены в первую очередь для отображения мастерства манипуляции, а не для передачи информации. Игра Писем довольно древняя, и сказания утверждают, что второй Император, Хантэй Гэндзи, Сияющий Принц, был одним из самых опытных ранних практиков. Многие из конвенций по написанию писем, охватывающее современными придворными, как и многие другие аспекты придворных и общественной жизни Рокугана, как полагают, были впервые разработаны и установлены Императором Хантэем Вторым.

Экономика

Торговля и коммерция в Рокугане достаточно обширны, но это тема, которую самурай по большей части игнорирует насколько возможно. Самураи учат верить, что деньги ниже его забот и что торговля должна интересовать только непритязательных простолюдинов. Конечно реальность не совсем так идеальна - самурай, который управляет своим домом должен постоянно быть в курсе доходов и расходов, а даймё должны отслеживать свои провинциальные доходы, собирать налоги, платить жалование самураям-вассалам. Тем не менее, есть общее социальное соглашение, что самурай не должен марать руки вопросами простой торговли.

Денежная масса Рокугана основана на рисе, жизненно важной культуре, которая поддерживает жизнь в Империи. Основной денежной единицей в Рокугане является золотая монета, известная как коку, и представляют собой количество риса, способного прокормить одного человека в течение года. (На практике, фактическое значение коку стало уменьшаться на протяжении веков, так как циркуляция новых денег постепенно разъедает связь.) В теории, вся земля в Империи принадлежит Императору, который делегирует задачу по охране и поддержанию этих земель кланам. Точно так же все продукты питания и товары, создаваемые в Империи ежегодно, принадлежат Императору, который распределяет их по своим подданным в случае необходимости. Конечно транспортировка всех этих товаров в столицу Империи для перераспределения невозможна, и на заре истории Империи была создана концепция коку, чтобы облегчить процесс. Каждую осень, когда урожай риса собирают местные даймё, а Императорские сборщики налогов оценивают количество продуктов питания и товаров, созданных в каждой провинции, Императорские власти забирают

примерно 60% производства каждый год продуктами питания, товарами или деньгами, принимая их обратно в столицу. Император возвращает в каждый клан определенное количество коку, отчеканенные и отмеченные кланом, которые они могут использовать, чтобы выкупить продукты питания и товары из Императорских складов по мере необходимости.

Такова теория, так или иначе. На практике на протяжении веков коку превратилась в форму валюты, и избыток продовольствия и товаров фактически стал экономической силой, которую более производительные кланы, особенно Журавль, могут использовать для оказания влияния на своих менее богатых конкурентов. Кроме того, поскольку клан обязан обменивать свои коку на рис, умный даймё может оказывать давление на определенные кланы путем создания запасов коку, угрожая сумме "наличности" быть выше, чем текущий урожай может поддержать. Кроме того, коку не всегда стабильная валюта. Так как чеканка новых коку каждый год основана на урожае, стоимость коку может колебаться от одного года к другому, поднимаясь во время голода и резко снижаясь во время хорошего года, с непредсказуемым воздействием на остальную экономику Империи.

Торговля разработана в течение истории Рокугана от части как средство дальнейшего упорядочения неуклюжей экономической системы Императорских налогов и коку. Намного более эффективно непосредственно обмениваться коку с другим кланом за необходимые товары, чем попытаться вернуть коку за товары через Императорскую казну. Хотя это подрывает принцип всеобщего владения и контроля Императора, это гораздо эффективнее, так что рокугане просто закрывают глаза на такие неприятные реалии. Кроме того, как только началась торговля, появился новый источник богатства и новый актив, который можно облагать налогом, извлекая выгоду для даймё и Императора. Таким образом, торговцы были признаны в современном Рокугане как своего рода неизбежное зло.

Так как самураи не должны заботиться о таких неприятных вопросах, как торговля, все купцы - хэймин, и эти простолюдины сталкиваются с многочисленными препятствиями в своей работе. Для процветания продавец должен иметь возможность путешествовать по всей Империи, запускать караваны между различными регионами, где различные товары дешево доступны или высоко востребованы. На это требуются проездные документы. Кроме того, большинство кланов взимают налог с тех, кто будет торговать в пределах их границ, ограничивая размер прибыли, на который торговцы полагаются, чтобы выжить. Не только это, но и медленные темпы путешествий и новостей в Рокугане означает, что торговые планы купцов могут быть неудачными не по их вине - купец планирует продать шелк в землях Журавля, только всё налаживает, но у Журавля случается необычно хороший урожай шелка в этом году, и цена резко падает. Как будто этого недостаточно, торговые караваны - излюбленная мишень банд, и во время войны торговец может обнаружить, что дороги и торговые пути неожиданно закрыты, или даже его товары захвачены ближайшей армией.

Как и следует предполагать, истинные независимые торговцы в Рокугане редки. Вместо этого большинство из них обращаются за помощью и поддержкой к влиятельному самураю, предпочтительно даймё или другое лицо с репутацией. Эти самураи, которые поддерживают торговцев на этом пути, известны как "торговые покровители", и эта позиция позволяет им зарабатывать богатство для своего клана, сохраняя подходящую социальную дистанцию между собой и реальной практикой торговли. По правде говоря, большинство торговых покровителей фактически ведут торговлю, близко следя за подконтрольными простолюдинами и принимая все ключевые решения, необходимые для обеспечения прибыли и богатства для своего клана, но социальный договор "торгового покровителя" позволяет им, по крайней мере, придерживаться отговорки, что они не пачкают рук деньгами.

Богатство, порожденное торговлей и коммерцией, является важным и мощным оружием в арсенале каждого клана. Богатый клан может применять прямое экономическое давление на своих менее благополучных конкурентов, используя торговые эмбарго или манипулируя ценами, чтобы ослабить их позиции. Журавль и Богомол в частности являются мастерами такой тактики, и их экономическая война превосходит победы на поле боя их соперников.

Преступление и наказание

Рокуган признает многие действия преступлениями, как и в других культурах - убийства, кражи, взяточничество, лжесвидетельство и так далее. Тем не менее, в Рокугане выявление и наказание преступлений осложняется рядом других факторов, в первую очередь социальным ранжированием Небесного Порядка, а также тем, что у рокуган является приемлемым доказательством вины.

Преступность в Рокугане расследуется и наказывается магистратами, в первую очередь клановыми магистратами, назначаемыми даймё и правителями для поддержания порядка и соблюдения закона в своих провинциях. Этим магистратам, как правило, помогает команда из ёрики (самураи нижнего ранга), а также может набираться команда из ронинов или даже из будока (вооруженные крестьянские вассалы), чтобы помочь с работой отслеживания и наказания преступников. Есть также два класса Императорских магистратов - Изумрудные Магистраты, назначаемые Изумрудным

Чемпионом, которые расследуют преступления национального масштаба или характера, и Нефритовые Магистраты, назначаемые Нефритовым Чемпионом, которые специально расследуют преступления, связанные с черной магией или с Землями Теней.

Следует отметить, что большинство магистратов, будь клановые магистраты или Императорские, не выбирают на основании способностей. Назначение в качестве магистрата, как и любое другое назначение, как правило, носит политический характер, и Рокуган полон магистратов, которые имеют весьма смутное понимание закона и своих обязанностей.

Преступления, которые чаще привлекают внимание судей в Рокугане – это нарушения Императорского права, которые рассматриваются как измена. К ним относятся махо и другие формы богохульства, нападения на Императорскую власть или Императорских чиновников и так далее. Магистраты также расследуют неуважительное поведение (драки, нарушение общественного порядка, обман власти), насилие в отношении лиц (нападения, убийства), коррупцию (кража, уклонение от уплаты налогов, взяточничество) и организованную преступность (контрабанда, бандитизм). Вообще говоря, при работе с этими видами преступлений магистраты сосредотачивают свои усилия против тех действий, которые совершаются в рамках одной социальной касты (таких, как крестьянин напал на крестьянина, или самурай украл у самураев) или которые совершаются вверх по кастовые линии (например, крестьянин напал на самурая), особенно последние, которые считаются нарушением Небесного Порядка. Преступления, совершенные "вниз" – самурай оскорбил или убил крестьянина – едва признаются таковыми, и, как правило, наказываются не более чем извинением или небольшим штрафом. Конечно, самурай, который берет в привычку оскорблять или убивать крестьян, нарушает Сострадание, и может быть призван другими самураями к ответу, которые принимают на себя ответственность за низшие касты более серьезно.

Рокуганское уголовное правосудие значительно отличается от западных понятий, можно сказать, что рокуганское правосудие на самом деле не справедливость вообще. В Рокугане, все что имеет значение – это свидетельства очевидцев и прямое физическое доказательство. Логическая дедукция и предположение не считаются доказательствами, и сама идея раскрытия преступлений или тайны таким образом в значительной степени неизвестна, за исключением дискуссионной семьи Кицуки из клана Дракона. Личное свидетельство всегда самое важное доказательство всего, и чем выше социальный ранг свидетеля, тем больше веса несут его показания. Таким образом, показания одного самурая перевесит любое количество хэймин или хинин, а слово даймё перевесит слово низко-рангового самурая. Прямые вещественные доказательства, такие как найденный окровавленный нож с мон Журавля, также считаются приемлемыми, хотя и не такие убедительные, как свидетельство.

Однако данные, добытые магическими средствами, при наличии сюгэндзя, говорящего с ками, юридически не допустимы; Император давно постановил, что доказательства из вне – не легитимны, потому что сильный сюгэндзя может манипулировать духами для ложных обвинений своих врагов.

Интересно то, что пока магические доказательства вне закона, пытки считаются приемлемым методом расследования в Рокугане, и большинство даймё и магистратов продолжают пользоваться услугами хинин мучителей для помощи в допросе подозреваемых и получении признания. Пытки не используются повсеместно, и в соответствии со Статьями Небес считается неправильным использовать их на тех, кто слаб и уязвим, таких как дети и пожилые люди.

После того, как преступник был арестован, от него ожидают признания в совершении преступления. Письменное признание считается закрытием любого уголовного расследования, а при его отсутствии требуется специальное разрешение от даймё или другой фигуры высокого ранга. Как только кто-то признался, преступление будет раскрыто и благополучно забыто, нет механизма для повторного открытия дела, и сама идея того, чтобы пытаться сделать это считается неправильной большинством рокуган.

Преступления могут быть наказаны различными способами, в зависимости от тяжести преступления, и магистраты имеют некоторую свободу в принятии решений о соответствующем наказании. Любое действительно серьезное преступление, как убийство, махо, бандитизм или измена, как правило, наказывается смертью – повешение или отсечение головы, хотя для серьезной измены есть более ужасные наказания, например, кипящее масло или распятие. Если преступник – самурай, и признался, ему иногда разрешают совершить сэппуку.

За другие преступления могут наказать более разнообразно, в зависимости от тяжести совершенного преступления. Тяжкие преступления, как уклонение от Императорских налогов, еще может караться смертью или изгнанием, но для самураев, виновным в менее серьезных преступлениях, как нападение, мелкие кражи, нарушение общественного порядка, нанесение вреда нижестоящим по статусу, магистраты могут использовать скромные наказания, как оковы, домашний арест, штрафы или общественное порицание. Наказания для простолюдинов, как правило, более тяжелые, чем для самураев – крестьянин, виновный в мелкой краже может быть подвергнут серьезному публичному избиению, купец, признанный виновным в совершении преступления, может потерять свое дело и средства к существованию.

Если самурай был обвинен в совершении преступления, но доказательства являются неубедительными (особенно если обвиняемый и обвинитель имеют равный социальный ранг), судья может разрешить поединок для урегулирования этого вопроса. После того, как поединок состоялся, независимо от того, кто победил, дело считается закрытым и не может быть никаких дальнейших вопросов.

Дуэль

Рокуган - общество, управляемое кастой вооруженных воинов, которые следуют строгому кодексу чести и этикета. Когда самурай оскорблен или оклеветан, и тем более, если его (или ее) семья, клан или господин является целью таких оскорблений и клеветы, он реагирует вызовом на дуэль. Поединки считаются соответствующим и социально приемлемым ответом для любой ситуации, где самурай чувствует, что честь и репутация находятся под угрозой или риском. На самом деле, не вызвать на поединок означает оставить без ответа первоначальное оскорбление или клевету, и в сущности подтвердить их. И наоборот, как только вызов был сделан, другой самурай должен либо отступить и извиниться за клевету, либо же защищать свои слова с помощью стали. Конечно, отступление - огромная потеря престижа и лица, но мудрый самурай никогда не будет оскорблять или обвинять, не будучи готовым поддержать свои слова в поединке.

Дуэли не всегда приводят к смерти. Самурай не должен подвергать свою жизнь опасности без повода, и когда оскорбление или преступление, которое вызвало дуэль не имеет большого масштаба, будет считаться достаточной дуэль до первой крови, или до тех пор, пока один из участников не признает поражение. Однако, когда оскорбление является серьезным, у поединка всегда летальный исход, и заканчивается он только тогда, когда один (или оба) из участников мертв.

Независимо от того, до первой крови или до смерти, по-настоящему благородная дуэль должна быть санкционирована высшей властью. Как правило требуется разрешение даймё каждого самурая, но и другие высокопоставленные самураи, такие как Императорские чиновники и районные правители, часто могут одобрить поединок, особенно поединок до первой крови. Магистраты также имеют право санкционировать поединок для доказательства виновности или невиновности обвиняемого. Это не означает, что поединок нельзя провести без такого разрешения. Несанкционированные дуэли - обычное дело в рокуганской жизни, особенно там, где кипят самурайские страсти, и на такие поединки смотрят как на социально скандальные и неадекватные, но за них не наказывают так же, как за убийство. Как правило, самураи наказывают не более чем домашним арестом или общественным порицанием.

Традиционно любой самурай, который носит катану, обладает способностью защищать себя, и, если он вызван на дуэль, он должен биться от своего имени. Самурай, имеющий только нож или вакидзаси (например, типичный придворный или сюгэндзя), показывает, что он не воин и не может биться самостоятельно на дуэли. Если ему брошен вызов, он может вызвать биться чемпиона от своего имени. Точно так же, если такой самурай вызвал другого, он выставит чемпиона вместо себя. Обычно даймё выставляет чемпиона за своих самураев, хотя он может отказаться от этого, если считает, что поединок недостаточно обоснован. После того, как поединок состоялся, проигравшая сторона должна разделить судьбу своего чемпиона, совершив харакири, если это был поединок до смерти.

После того, как вызов был брошен и принят, вызванная сторона будет выбирать время и место дуэли (обычай, известный как "право вызванного"). Когда страсти высоки, поединок может быть принят и состояться немедленно, но более типично, когда вызванная сторона выберет символическое или красивое место в некотором примечательном времени, например, на рассвете. В теории, дуэль может быть отложена на несколько недель или месяцев после принятия - иногда до года, хотя может быть и не более того - но задерживать поединок таким образом считается признаком отсутствия уверенности в себе или даже трусости.

Нетрадиционные Дуэли

Так как Рокуган является весьма традиционным обществом, иайдзюцу дуэль считается истинной и надлежащей формой дуэли, единственным адекватным способом урегулировать дело чести. Отсюда важность ношения меча и назначения чемпионов для тех, кто не может биться за себя. Тем не менее, есть два обстоятельства, при которых это всё может измениться.

Взаимное согласие: в некоторых случаях, обе стороны в поединке могут договориться урегулировать свой конфликт другим способом, нежели иайдзюцу. Это скорее всего произойдет, если оба принадлежат одному клану или одному пути в жизни. Например, если вызов происходит между двумя лучниками Цурути, они, вероятно, урегулируют вопрос луками, а не мечами. Аналогично сюгэндзя, которые бросают вызов друг другу, будут биться в поединке магической силы, известные как тарю-дзай, вместо того чтобы позволить ёдзимбо провести дуэль от их имени.

Вызов на поле боя: индивидуальные вызовы являются обычным явлением на поле боя, так

как самурай ищет достойных соперников для проверки своей стали, и считается крайне непорочно прерывать такую битву один-на-один, как только она началась. Некоторые из этих боевых столкновений ведутся по формальным правилам иайдзюцу, хотя часто, они просто опираются на свое лучшее оружие и мастерство.

Кровная Месть

Рокуган - это общество, регулируемое честью, и самураи отстаивают эту честь со сталью в руках. Если самурай убит в несанкционированном поединке или в результате некомпетентности или небрежности другого самурая, семья павшего имеет право объявить кровную мсть ответственному за это. Кровная мсть может также объявлена, когда невозможно наказать преступление, тяжелое оскорбление или другое тяжелое преступление с помощью обычных методов рокуганской справедливости или дуэли. Например, если семья самурая стала бедна и опозорена из-за политических махинаций другой семьи, самурай может объявить кровную мсть.

Когда самурай объявляет кровную мсть, он должен предстать перед своим даймё и запросить официальное разрешение, как с дуэлью. Некоторые даймё отказывают, но для кровной мести считается почетным и социально приемлемым отомстить в любом случае. Даймё выдаст письменное разрешение на кровную мсть, и, как только это будет сделано, то состояние войны вступает в силу между семьей самурая и правонарушителем. Самурай, проводящий кровную мсть, будет носить с собой письменное разрешение своего даймё затем, чтобы предотвратить недоразумения с местными властями и магистратами. Те, кто мешает кровной мести, мешают благородной задаче, и могут наказываться так строго, как пожелает мстящий самурай.

Кровная мсть заканчивается, когда виновный убит. В этот момент все насилие должно прекратиться, а карающий самурай должен уйти мирно. Конечно смерть в кровной мести в свою очередь иногда может привести к другой кровной мести, когда семья убитого преступника объявит свою собственную мсть. Таким образом, распри могут расти и расти, пока не обхватят целые родословные в нескольких поколениях - пресловутая вражда между Журавлем и Львом, которая длилась более десяти веков, возникла из-за столкновения Какита и Мацу на заре Империи.

Война в Рокугане

Кодекс Бусидо также известен как "Путь воина", и, хотя религия рокуган часто фокусируется на мире и сострадании, большинство самураев Империи - буси, выбравшие путь оружия и обученные искать славу и известность на поле боя. Незначительные войны и пограничные стычки - постоянная реальность жизни в Изумрудной Империи, где различные кланы постоянно ведут борьбу за власть и влияние, и крупные войны вспыхивают с некоторой регулярностью. В периоды кризиса, такие как эпохи Войны Кланов или Борьбы за Трон, крупные столкновения стали неотъемлемой частью жизни каждого самурая.

В четвертом веке после первой крупной межклановой войны (так называемой Первой Войны Ясуки) Император издал указ, запрещающий кланам воевать друг с другом в их полную силу, опасаясь, что такие неограниченные конфликты могут разорвать Империю на части. На протяжении большей части истории Рокугана этот указ исполнялся и большинство войн, которые заполняют историю Империи, проходили с участием относительно небольших армий в нескольких сотен или, в крайнем случае, несколько тысяч с каждой стороны. Тем не менее, несколько раз в истории Рокугана эти ограничения были отодвинуты в сторону и кланы приводили на поле боя всю свою мощь. Это происходило наиболее часто, когда Империя была под угрозой не-клановых врагов. Клан Краба регулярно использует большую часть своей силы для защиты южных границ Империи против Земли Теней, а другие кланы направляли всю свою силу на борьбу с такими угрозами, как армия Заклинателя Крови Иутибана или нападение в пятом веке гайдзинов Меренаэ.

Во время Войны Кланов, когда династия Хантэй была уничтожена, указ против полномасштабной войны был также отменен, и последующая династия Тотури приняла некоторые усилия для восстановления его силы, но это не было сделано эффективно. Крупномасштабные конфликты между Великими Кланами состоялись несколько раз в течение недолгого правления Тотури, и не остановились, пока восхождение династии Ивэко не восстановило неоспоримую Императорскую власть.

Армии и Тактики

Рокуганские армии, в первую очередь, пехота. Коренные рокуганские пони недостаточно выносливы, чтобы быть полноценной кавалерией, хотя их можно эффективно использовать для разведки или конных пехотинцев. Таким образом только Единороги являются теми, кто используют истинную кавалерийскую тактику в Рокугане, так как привезли полноразмерных лошадей из долгого путешествия через Пылающие Пески. Другие рокуганские армии разработали определенную анти-кавалерийскую подготовку и тактики после возвращения Единорога в Империю, но отсутствие полноразмерных лошадей остановило от развертывания самостоятельных кавалерийских систем

большого масштаба.

Стандартная рокуганская воинская часть - легион (дайбутаи), которая включает в себя от 700 до 1000 солдат под командованием офицера - тайса (капитан). Легионы делятся на роты(кайся), численность которых примерно 150-200 человек, которой командует тью (лейтенант). Официально легионы организованы в крупную силу - армия, традиционно численностью 48 легионов и под командованием рикугунсёкан (генерал) при содействии ряда высокопоставленных офицеров, известных как сирэйкан (командир). Каждый клан содержит по крайней мере одну армию, но более милитаризованные кланы могут одновременно выставить три или четыре армии. На практике, армия – это больше административная и организационная единица, и на поле боя не работает как единая сила. Развертывание таких крупномасштабных соединений проходило только в редкие периоды всеобщей войны в Империи.

Когда армии идут в бой, независимо от их силы, более мелкие единицы (легионы и роты) образуют первичные единицы тактического маневра. Они обычно разворачиваются в прямоугольные блоки, шире по фронту, нежели по флангу. Тем не менее, рокугане в основном не имеют понятия о фалангах или о "стене щитов". Ожидается, когда два соединения сталкиваются на поле боя, солдаты с каждой стороны вступают в персональные поединки. Следовательно, рокугане маршируют и наступают в более рассеянной и открытой формации, чем западные средневековые армии, и как только устанавливается контакт с врагом, любая формация быстро распадается в множество мелких стычек. Таким образом, тактика боя больше сосредотачивается на пред-контактном маневрировании для введения большего числа войск в решающие точки битвы на основе эффективной разведки, умелого марша и развертывания, и изматывании противника стрельбой из лука и магическими атаками до ближнего боя, а также на успешном отступлении и сплочении единиц после боя.

Есть исключения из этих принципов. Единорог, например, практикует всеобщие кавалерийские атаки плотным строем, хотя такие силы редко способны поддерживать формацию после начального столкновения. Точно так же, длительная война клана Краба с Землями Теней научила их важности сплошной линии обороны, и они реже, нежели самураи других кланов, ломают строй с целью схватки с противником один-на-один.

Осады

Рокугане предпочитают встречать своих противников в открытом поле, борясь в славных сражениях, которые несут славу и честь участникам. Однако, когда армия сильно уступает или уже проиграла битву, командиры решают сохранить большую часть сил, отступив внутрь ближайшего замка и терпя осаду.

По большей части рокуганское осадное искусство склоняется в пользу защитника. Только Крабы, бесспорные мастера такого рода войны, обладают осадными орудиями в достаточном количестве, и их могучие катапульты и тараны могут уменьшить большой, хорошо построенный замок. Обычно осада приводит к затяжному противостоянию, осаждающая армия пытается взять измором защитников, в то время как те, кто внутри замка, ждут и надеются на выручку союзной армии. Нападения на замки с хорошим гарнизоном склонны быть крайне кровавыми, рокуганские крепости предназначены для направления нападающих по непрерывному ряду узких проходов, где их можно изрешетить стрелами. Когда такое нападение происходит, то нападавшие либо пытались отчаянно взять замок, либо недооценили силы защитников.

Великие Клань Рокугана

Из восьми Клань, которые соревновались в первом Небесном Турнире, семь сочли за честь служить своему Императору, создав Великие Клань. С того времени еще одному Великому Клану было позволено служить ему так же, как и другие, и еще один самопровозглашенный "клан" заявил о таком титуле, но никогда не был признан.

В теории Великие Клань имеют только ту власть, что предоставлена им Императором. Она состоит из власти выполнять свои конкретные обязанности, не мешая обязанностям других кланов, и управлять землями Императора, дарованными им от его имени. На самом деле каждый клан имеет значительное военное, экономическое и политическое влияние, достаточное, чтобы свергнуть Империю, и только силы других кланов держат их в узде - и еще тот факт, что ни один благородный Чемпион Клана не примет такое кощунственное и позорное деяние.

Хотя все Великие Клань в конечном счете лояльны к Императору, они могут иметь и имеют радикально отличающиеся взгляды на практически каждый аспект жизни, и конфликты между ними постоянны. Большинство Императоров исторически выбирали не мешать межклановым войнам, потому что они позволяли кланам выпускать пар враждебности с честью. В конце концов, отрицать право огромного числа благородных воинов на осуществление сатисфакции, которую они считали делом чести, как правило, было плохой идеей.

На любом собрании самураев отличить членов клана Краба от других кланов - слишком легкая задача. Самураи клана Краба крупнее и мощнее практически любого из другой семьи или клана в Империи, и к сожалению, зачастую грубее, менее дипломатичны, и менее изысканны, чем другие. Это не преднамеренный акт со стороны Краба; они просто имеют радикально различные приоритеты, чем остальная часть Империи. С момента основания Рокугана Крабы стояли на страже юга, защищая Империю от демонов и чудовищ, живущих в мрачном регионе, известном как Земли Теней. В то время, как другие кланы наслаждаются миром и спокойствием на протяжении веков, Краб знает только войну изо дня в день, из года в год. Хотя они не жалеют о своем долге, их возмущают более утонченные и изнеженные самураи, которые насмеваются над Крабом и благоденствуют благодаря защите, которую предоставляет Краб.

На сегодняшний день Долг является наиболее значимым принципом Бусидо для Краба, соперничая только с Мужеством. Возможно из-за обязанностей, которые они выполняют, Краб очень мало заботится о социальных тонкостях, предпочитая прямую честность и практичность вежливой беседе. Они считают, что сила дает право управлять, и негодуют, когда кланы, воспринимаемые ими, как слабые, особенно Журавль и Скорпион, пользуются большим богатством и комфортом, чем они. Краб принимает свой долг перед Империей, потому что их господин и основатель Хида был побежден Хантэем на заре Империи, доказав, что Хантэй сильнее. Только по этой причине Краб служит Императору верой и правдой. Однако, во времена слабого правления некоторые из них были сильно искушены задать вопрос, почему Краб на престоле - не более разумное решение для Империи в целом.

Краб был основан Хидой, самым большим и самым физически сильным из детей Солнца и Луны. Хотя и не глупый, Хида тем не менее в целом был равнодушен к изучению таких вещей, как религия или философия. Он собрал вместе самых сильных и грозных воинов под своим именем, и семья Хида была признана, хотя и неохотно в некоторых случаях, как одна из величайших семей воинов Империи на протяжении веков. Хида правят кланом Краба умело в течение тысячи лет, не только превосходя в войне по праву кланового первородства, но и понимая важность распределения обязанностей между одаренными подчиненными, которых Хида повезло иметь в изобилии.

Ряды Краба не ограничиваются семьей Хида. Хирума - самые старые слуги Хида, одаренные разведчики и ёдзимбо, выделяющиеся скоростью и атлетизмом над силой Хида. Кайу - блестящие инженеры и тактики, консультируют своих господ по всем вопросам, связанных с войной. Сильно-оклеветанные Куни пожертвовали многим, чтобы понять противников Краба, этих сюэндзя часто обвиняют в страшных деяниях другие семьи в Империи. Хитрые Ясуки, которые присоединились к клану после Первой Войны Ясуки, сильно отличаются от остальной части Краба - исключительные купцы и очень манипулятивные политики, служащие клану при дворах. Семья Торитака в клане Краба менее ста лет, хорошо разбираются в духах и нежити, которые могут проскользнуть мимо Великой Стены Плотника, и помогают в охоте на тех, кто бежал от взора Краба.

Земли Крабов в основном гористые с малым количеством открытой земли в северных предгорьях, рассеянных среди пиков различных горных хребтов, в частности Сумеречных Гор и Гор Стены над Океаном. Часть земель, в первую очередь под управлением семей Куни и Хирума, ужасно пострадала от предыдущих нападений со стороны Земли Теней и почти полностью бесплодна. В результате, Крабы вынуждены импортировать большую часть необходимой еды. К счастью их горы богаты рудой, предоставляя им вполне достаточные запасы для торговли.

Взгляд Краба на другие кланы

- Журавль: Жалкие слабые неженки с малым количеством воинов среди них. Они унижают нас? Поставьте их на стены на неделю и посмотрите, сколько останется в живых. После этого они будут просить нашей защиты.
- Дракон: Их пути - странны и бессмысленны. Они кажутся способными воинами, когда в их руках оружие, но почему они так долго ждут, чтобы вступить в бой? Возможно, они - трусы.
- Лев: Только они понимают, что значит вести войну, но даже они не признательны нам за то, что мы делаем каждый день. Возможно, однажды мы сможем стать настоящими братьями, но пока они не видят перспективу, их нужно уважать, но не бояться.
- Богомол: Наши дальние родственники достаточно храбры, но настолько погрузились в самоутверждение, что ведут себя по-дурацки. Богатством и бесстрашием не заслужить уважение, младшие братья.
- Феникс: Пацифизму нет места среди самураев. Мы призваны вести войну, и плакать по поводу гибели ваших врагов - слабость.
- Скорпион: Нет ничего бесполезнее Скорпиона! Все слабости Журавля плюс их бессмысленная любовь к хитрости и лжи. Они настолько уверены в себе, что они думают, что они неуязвимы. Посмотрим на них в ближайшее время.

- Единорог: Наши ближайшие союзники, они понимают, что значит быть подвергнутыми остракизму, потому что они не заботятся о специфических правилах и модах, что правят при дворах. Они странны, да, но они - наши братья по оружию.
- Малые кланы: Они понимают, что значит бороться за выживание каждый день, даже если они не могут ничем заявить о себе. Мы относимся к ним доброжелательно, но в конечном счете они мало на что могут влиять.

Клан Журавля

"Будьте более обеспокоены добротой деяний, нежели величием."

Если есть важный человек в любой точке Империи, то можете с уверенностью предположить, что у него есть близкий друг, советник или, возможно, невеста или жених из клана Журавля. Это показывает, насколько Журавль поддерживает свою безжалостную хватку на социально-политической арене Рокугана: они делают себя незаменимыми для всех остальных, кто обладает властью. Это естественно для Журавля, так как они являются последователями и потомками Леди Додзи, сказавшей, что будет первой из всех любимых родственников для Хантэя, и была той Ками, которая отвечала за создание социально-политических институтов рокуганских дворов и обществ. В результате Журавль имеет идеальное понимание каждого нюанса и аспекта политики. Потому что они имеют исключительный контроль при дворах, а их долг перед Императором заключается в поддержании социальной гармонии Империи, чтобы навсегда обеспечить Рокугану искусство, красоту и цивилизацию, задача, за которую клан получил имя Левая Рука Императора.

Из-за обязанностей, которые они выполняют для Империи, Журавль имеет значительно больше придворных и ремесленников в своих рядах, чем любой другой клан. Даже те в их рядах, кто сторонится политики и дипломатии, их преданные воины и благочестивые священники, как правило, безупречны по внешнему виду и поведению. Это просто одна из граней особого внимания клана в своем вечном долге. Те, кто не особо призывают исполнить этот аспект, всё равно обучаются не нарушать его. Неудачный побочный эффект этого – присутствие среди Журавля тех, кто виновен в высокомерии и снисходительности к другим кланам. Из-за этого на протяжении многих лет клан приобретал много врагов, и доминирование при дворе, наверное, было единственным, что мешало врагам уничтожить их полностью. На более личном уровне Журавль часто чувствует себя объектом враждебности других при дворе. К счастью, клановые школы буси тренируют величайших мастеров Империи в иайдзюцу, формальной системы дуэлей, используемой для разрешения споров, и гарантируют, что все те, кто бросит вызов Журавлю при дворе, часто будут жалеть о своих заблуждениях. Не удивительно, что самый ценный принцип Бусидо для Журавля - Учтивость, так как является наиболее излюбленным ими оружием и предпочитаемым для защиты против своих врагов.

Леди Додзи была женщиной невероятной красоты, грации и дальновидности, и правильно определила трудности, с которыми бы столкнуться клан в результате выполнения своих служебных обязанностей перед Императором. В результате она осторожна выбирала последователей, которые смогли бы справиться с такими недостатками, и правящая семья Додзи, которая носит ее имя, продолжает свою традицию тщательного планирования и точной оценки. Какита, что несут имя ее мужа, традиционно выделяются как лучшие дуэлянты и ремесленники Империи. Дайдодзи, имя одного из младших сыновей Леди Додзи, после его невероятного подвига в возвращении утраченного меча его старшей сестры из Земли Теней, являются не такими идеальными, но рослыми воинами и ёдзимбо, и защищают Додзи от всех угроз, что соответствует их имени "Защитник Додзи". Семья Асахина вступила в клан спустя века после его основания, после измены Мастер Огня Феникса женился в клане из-за вины за его неистовства на их землях. В начале истории клана у них были поданные, хитрые Ясуки, но эта семья перешла в клан Краба в четвертом веке, способствуя бесконечным обидам между двумя кланами.

Земли, подконтрольные Журавлю, одни из самых обширных и плодородных в силу их тесной связи с Императором. Практически каждый ресурс, требуемый для производства, есть в землях Журавля, за исключением некоторых наиболее редких руд и минералов, но они хорошо торгуют с другими кланами. Не удивительно, что Журавль является одним из самых богатых кланов и имеет самые богатые дворы, учитывая красоту и богатые ресурсы их родных провинций.

Взгляд Журавля на другие кланы

- Краб: Грубые болваны, кто думают, что правила приличного общества не должны применяться к ним, потому что они делают то, что они делают. Они могли бы выжить без нас не более, чем мы могли без них, но они не видят этого.
- Дракон: Странные люди, которые предпочитают оставаться скрытыми в горах и созерцать вселенную. И кстати, пожалуйста, не стесняйтесь оставаться там.
- Лев: У них темперамент сердитых детей и гибкость каменной скульптуры. Мир не так смешотворно узок, как они думают, и нет никого достаточного сильного рассказать им об этом.

- Богомол: Они хвастливы вне всякого сомнения, но стараются предпринять всё возможное при сомнительных задачах за плату. Они полезные и удобные союзники!
- Феникс: Возможно, наши ближайшие союзники, они, по крайней мере, понимают преимущество структурированного и упорядоченного общества. Их утверждение, что все кланы должны сотрудничать друг с другом также полезно, хоть и немного наивно.
- Скорпион: лживые манипулятивные кретины, которые будут опускаться до самых низов для осуществления того, что они хотят. Это те, кем бы мы стали, если бы мы забыли нашу честь и достоинство.
- Единорог: Они благодарны за нашу помощь в восстановлении их, как только они вернулись в Империю. Они своеобразны и невежественны во многих отношениях, но могут быть весьма полезными при определенных обстоятельствах.
- Малые кланы: Те, что произошли от нас, заслуживают нашего внимания, но остальные малопригодны в великой схеме вещей.

Клан Дракона

"Познай себя, и ты никогда не сможешь быть побежден."

В то время как все кланы имеют уникальные обычаи и традиции, которые другие бы легко определили, как странности, пожалуй, ни один клан (кроме Единорога) не испытывает столько презрения и смущения в Империи, сколько Дракон. Хотя Дракон признан за свои собственные традиции и нормы поведения, другие кланы не считают их нормальными. Это является прямым отражением их основателя, самого загадочного и своеобразного из Ками, Тогаси, который собрал под свои знамена других особенно уникальные лиц и создал клан странностей. Задача, дарованная клану Дракона первым Императором, была в наблюдении за Империей, и это задача, которую они приняли без вопросов. Во время первых дней Рокугана клан Дракона поднялся на северные горы и редко спускался, никогда не расширяя свои границы, и вступая в схватки с другими кланами по причинам, которые никто больше не сможет в полной мере понять.

Большую часть их истории, клан Дракона не имел объединяющей философии, вместо этого приняв понятие, что все благородные души должны быть свободными в поиске своего собственного пути к просветлению. Драконы в целом считают, что каждый человек должен определить, как относятся к нему кодекс Бусидо и его принципы, а затем жить в соответствии с этим заключением. Это не значит, что они потворствуют отказу от Кодекса; Дракон осуждает тех, кто без чести, как и любой другой клан. Они делают особый акцент на принципе Искренность, охватывающий принцип, что слово и дело должны быть как одно целое.

Ками Тогаси был загадкой даже для своих братьев и сестер, уникальным среди детей Солнца и Луны, и не имел семьи, которая носила бы его имя. Вместо этого он создал монашеский орден, Тогаси, который управляется прямой линией его потомков. Линия Тогаси - загадочные затворники, как и их прародитель, и только горстка людей в том или ином поколении Империи встречалась с Чемпионом Клана Дракона. Ближайшие последователи Тогаси - Мирумото, самая большая и самая практичная семья в клане Дракона, по крайней мере, по стандартам своего клана - самурай из другого клана, напротив, часто находит их таинственными или странно возвышенными. Мирумото имеют дело с большинством каждодневных дел клана и поэтому Чемпион Клана может больше сосредоточиться на стремлении к просветлению. Семья Кицуки часто представляет Дракона при дворах и известны во всем Рокугане как исключительные магистраты, несмотря на их странную одержимость доказательствами и логическим выводом, нежели показаниями. Семья Агася однажды служила клану как сюгэндзя с увлечением в алхимии, но в конечном итоге они ушли от Дракона и присоединиться к Фениксу, и были заменены на своих преемников, семью Тамори.

Клан Дракона контролирует провинции, которые почти исключительно в горах, что осложняет им выстраивание любых цепочек добычи значительного количества ресурсов. Есть несколько подконтрольных равнин в предгорьях и к счастью очень плодородных, но всё равно недостаточно, чтобы накормить весь клан. Добыча минералов в горах является основным ресурсом в клане, и они интенсивно торгуют ими, чтобы накормить свой народ. Хотя ремесленники относительно редки среди клана Дракона, очень много кузнецов, и прекрасное оружие и доспехи являются ценным продуктом с тех, кто ценит такие вещи.

Взгляд Дракона на другие кланы

- Краб: Они цепляются за долг с огромным упорством, и это замечательно, но их открытое презрение ко всему за пределами их собственной сферы опыта - их слабость. Они не настолько сильны, чтобы выжить в одиночку.
- Журавль: Журавль правит при дворах, но не всегда с доброжелательностью, которой должен обладать настоящий хозяин людей. Как и Краб, они создают себе собственные проблемы путем отчуждения окружающих.

- Лев: Лев имеет могучий рев, но он оглушает их слух ко всему остальному. Если все они жаждут войны, то все они должны ее получить. Какой позор пропустить все то остальное, что может предложить мир.
- Богомол: У Богомола выносливые души, которые живут полной жизнью в мире, но они оставили свои собственные души в поступках. Надо жить в обоих мирах, чтобы постичь свою судьбу.
- Феникс: Наши ближайшие союзники и те, кто наиболее близок на пути просветления. Мы приветствуем их блеск и их благочестие, и надеемся только, что они в один прекрасный день узнают об излишней самоуверенности в собственной непогрешимости.
- Скорпион: Мы были союзниками во все времена и уважаем их силу без суждений, что другие кланы против них. Тем не менее, они идут по темному пути и в один прекрасный день могут потеряться в тени. Наши Кицуки следят за ними внимательно.
- Единорог: Большинство считают, что у них нет места в Империи, но они не слушают их и используют пути, которые другие посчитали бы отвратительными. Они в мире с собой, и в этом - их сила.
- Малые кланы: Величие может выскочить из самых темных мест, но честолюбцы должны остерегаться своих собственных желаний, которые могут утянуть вниз.

Клан Льва

"Честь, Слава и Бусидо. И ничего больше."

Не существует больше военной мощи в Рокугане, чем у клана Льва. Еще на заре Империи первый Император признал, что зарождающийся клан Льва станет силой, возможно недоступной другим кланам, и поручил им стать Правой Рукой Императора, защитниками трона и Империи в целом. Эта роль Льву по душе, и он никогда не сдастся, пока не будет стерт с лица земли. И забрать эту обязанность с клана Льва уже не в Императорских полномочиях, и если бы такое произошло, то клан бы восстал или, гораздо вероятнее, огромное количество самураев их клана совершило бы сэппуку от стыда. К счастью, каждый Император в истории признавал преимущество иметь полностью лояльную армию в его распоряжении, и обязанность Льва оставалась неизменной со времен Хантэя Первого.

Объединяющая философия клана Льва - непоколебимой преданность чести, кодексу Бусидо, и выражена в трактате Акого по тактике и войне Лидерство. Самураи Льва почитают все принципы Бусидо, хотя некоторые из них могут не замечать Учтивость и Сострадание, когда им это выгодно. Один принцип, который никогда не отвергался, Честь, она регулирует жизнь всех Львов. Так велика их преданность, что любой Лев, опозоривший себя, ищет искупление вступая в уникальную секту воинов Искатели Смерти. Единственная цель Искателей Смерти - это отдать свою жизнь в славной битве за клан, надеясь, что это искупит их позор.

В конечном счете Лев считает себя мерой, с помощью которой другие кланы судят о Чести, и они, как правило, находят таких желающих. За такое высокомерие клан заработал много врагов, но мало кто осмеливается поднять сталь против них, опасаясь чудовищности возмездия Львов.

Ками Акого, позже известный как Акого Одноглазый из-за травмы во время Первой Войны, был безусловно самым воинственным из детей Солнца и Луны. Он лишь на немного уступил Хантэю в споре за трон и поклялся в вечной верности Хантэю Первому. Его тактический блеск, его непоколебимое чувство чести и его неизменная способность видеть истинную ценность в других позволили ему создать внушительную семью, носящую его имя, о которой будет расходиться репутацию непобедимости на поле боя. Его подчиненные и семьи, которые имели свои имена, также были грозным: Мацу - вся свирепость и военное мастерство их создателя, Икома - вся мудрость и гибкость первого Икома и Кицу - невероятные духовные представления о загадочных существах, за которых вышли замуж дочери Акого для создания этой семьи.

Клан Льва контролирует обширные равнины между горами Дракона и Хребтом Мира, большинство из которых довольно плодородные. Это чрезвычайное везение для клана, так как его огромному военному механизму требуется невероятное количество пищи, так что клан часто закупает ее сверх производимого. Во время интенсивных войн клан обязуется воевать, что гарантирует ему тяжелые потери, что свою очередь позволяют землям на некоторое время оправиться от постоянного состояния истощения. Так как провинции Льва граничат с Хребтом Мира, а лес очень ценен в пределах их границ, они, как правило, используют камень в своей архитектуре, нежели дерево, и любое значительное предприятие по строительству требует дополнительного импорта древесины. К счастью, их земли содержат богатые залежи меди, и это обеспечивает им много торговых партнеров.

Взгляд Льва на другие кланы

- Краб: Они огромны, но ведут себя странно и, казалось бы, не задумываются о своей чести. Их нужно уважать как воинов, но не более.

- Журавль: Труссы и манипуляторы, которые решают угрозы словами, а не сталью, и те, кто прячется за Императора, когда приходит время столкнуться с последствиями своих действий.
- Дракон: Чего можно достичь из укрытия в горах на протяжении веков? Ничего. Они под нашим вниманием.
- Богомол: Смелый, но самонадеянный. Когда они достигнут размера истинного Великого Клана, то возможно мы пересмотрим наше мнение о них. До тех пор они мало важны во всех отношениях.
- Феникс: Мощные враги со значительным мастерством в манипулировании на поле битвы, но они разбазаривают свои способности своей одержимостью сохранения мира. Самурай рожден для войны.
- Скорпион: Они всё, что мы презираем в Журавле, но хуже. Их вопиющее неуважение к чести является преступлением, которое нельзя выносить. Почему они не были уничтожены Императором за тысячу лет, мы никогда не поймем.
- Единорог: Их пути странны и поэтому низки, но они ведут себя с честью и говорят всегда правду. Это, а также сила их конницы, достойно уважения.
- Малые Клань: Малой Клань существуют только благодаря щедрости Императора и милосердию Великих Кланов. Они всегда должны помнить об этом.

Клан Богомола

"Мы дети Грома."

Само существование клана Богомола в статусе Великого Клана придает правдоподобность словам Синсэя: "Фортуна благоприятствует смертному человеку". Богомол был основан от Хида Каймэцу-Ё, сына Хида Осано-О и женщины Мацу. Каймэцу-Ё не был выбран в качестве наследника своего отца и таким образом отделился самостоятельно, забрав землю на Островах Шелка и Специй у побережья Империи. Там он и его последователи стали первым Малым кланом Империи (хотя это заявление может оспорить клан Лисы). Столетия спустя, в ходе Войны Кланов Богомол сыграл существенную роль в защите Империи от Земли Теней, и когда Чемпион Клана Ёритомо потребовал право стоять среди Чемпионов Великих Кланов на равных, они предоставили ему это право, позже усиленное Императорским указом. С этого времени Богомол пытался доказать всем, в том числе и себе, что он действительно достоин мантии Великого Клана и выполняет свой долг патрулирования морей Рокугана своим обширным флотом кобунэ (корабли).

Самураи, служащие клану Богомола, чрезвычайно разнообразны в своей философии, в основном благодаря тому, что каждая отдельная семья до вхождения в клан Богомола была отдельным Малым Кланом. Однако, в целом наиболее распространенная философия - философия семьи Ёритомо, из-за лояльности или обязанности, или, по крайней мере, это кажется таковым. Богомол по большей части считает, что их судьба принадлежит им. Сам факт, что клан взошел в ряды Великих Кланов является доказательством в их умах, что это правильная вера, и они не видят причин для остановки. Нет никаких препятствий, которые они не могут преодолеть, нет врага, который не может быть побежден, и нет цели, которой нельзя достигнуть. Как враг, Богомол - смертельная вещь, просто потому, что он никогда не перестанет пытаться победить вас, пока он не победит или умрет, и в этом случае его братья займут его место.

Ёритомо являются несомненными хозяевами клана Богомола, и трудно найти более уверенную в себе и амбициозную семью. Некоторые считают, что их возмутительное поведение является результатом неуверенности в себе, вытекающим из того, что они только правящая семья без своего Ками, которого можно назвать прародителем. Конечно говоря так, можно навлечь взрыв гнева. Цурути, возможно, величайший лучники в Империи, тихие и находчивые, в то время как Моси - более консервативные и находят поведение своих товарищей чем-то смущающим. Их верность и преданность к Тао несомненна. Совсем недавно, Кицунэ стали четвертой семьей клана, и служат Ёритомо разведчиками и священниками, сопоставляя свои уникальные таланты с Моси в этом отношении.

Нет клана, чьи владения были так разнообразны и разбросаны, как у клана Богомола. Их основное владение - цепь островов, известных как Острова Шелка и Специй, на юго-восточной части Империи. Ёритомо владели этими островами на протяжении веков и собирали награду экзотическими растениями, специями и обильной рыбой. Семьи Цурути, Моси и Кицунэ имеют владения на материке, в первую очередь в горах, но они включают в себя лес Кицунэ Мори, хорошо известный своей качественной древесиной. Хотя подчиненные семьи контролируют количество земли, примерно равное общей территории островов, ресурсов на них меньше, и большинство богатств клана происходит от Островов.

Взгляд Богомола на другие клань

- Краб: Наши кузены - грозные воины и сильные союзники, но их взгляд на мир слишком узок. Существует много чего в жизни, как только долг был выполнен.

- Журавль: Трусливые политики, сидящие сложа руки и позволяющие другим брать на себя риски, они воруют славу. Хотя, их коку стоят столько же, сколько и других.
- Дракон: И другие называют нас странными? Тем не менее, они не судят нас за наши отличия, и за это мы их уважаем.
- Лев: Мелочные ханжи, не способные видеть реальность мира, который их окружает. Они могут быть опасны, но, когда мир оставит их позади, они будут никем, кроме как устаревшими поджигателями войны, не нужные больше никому.
- Феникс: Тысячу лет назад они дали убежище убийце отца нашего основателя. Они узнали, что значит призвать удар Грома, и все же они забыли. Они вспомнят, когда придет время.
- Скорпион: По крайней мере, они понимают, как мир действительно работает, даже если они достаточно глупы, что все знают, как они хитры и скрытны. Действительно, какой смысл в этом?
- Единорог: Наши коллеги аутсайдеры. Они всегда относились к нам с уважением и вежливостью, и мы будем относиться к ним с честью, которую они заслуживают.
- Малые кланы: Мы родились из рядов Малых Кланов и приняли некоторых из них в наши ряды. Таким образом, наш собственный триумф является доказательством, что любой клан, независимо от того, насколько он мал, может подняться до величия. Мы предлагаем им дружбу и помощь в надежде, что они смогут подражать нашему успеху.

Клан Феникса

"Говорить с Ками и познавать мир."

Основанный человеком невероятной преданности и самоотверженности, клан Феникса широко известен как имеющий наибольшее число сюгэндзя в Империи и не зря. Количество сюгэндзя в их рядах в два раза больше, чем в любом другом клане, и их сюгэндзя обладают более глубоким пониманием Элементов и принципами призыва ками. Феникс - клан блестящих ученых и мирных священников, многие из которых управляют невероятной силой на кончиках пальцев. К счастью, эта сила сдерживается принципом ненасилия, хотя и не абсолютным, но тем не менее он чрезвычайно распространен в их рядах. Фениксы стараются поддерживать политическое присутствие при крупных дворах на всей территории Империи, обращая присутствующих в серьезную кампанию за мир и умеренность между более опрометчивыми кланами. Учítывая, что их долг перед Императором - изучать и преподавать внутренние секреты Тао Синсэя, такое поведение соответствует их обязанностям, хотя многие кланы возмущаются их вмешательством.

Как Лев посвятил себя принципам Бусидо, так Феникс посвятил себя Тао Синсэя. Даже их буси изучают этот текст в гораздо большей степени, чем принято для буси других семей и кланов. Некоторые скажут, что многое в клане упускается из виду, но мало кто слышит, что слышат в клане Феникса, их многовековое изучение Тао позволило им увидеть многие тайны вселенной, повышая невероятную эффективность как их сюгэндзя. Существуют ветвления среди различных семейств; Исава старается охватывать мирную философию Тао, потому что это неотъемлемая часть учения Синсэя и правильна для их службы в качестве священников и ученых. Другие семьи, в особенности Асако, более преданы принципу текстов, охватывая их истины. Принцип Бусидо, к которому обращается Феникс - Честность, так как они не хотят испачкать свои души обманом и ложью.

Многие кланы смотрят на Феникса как на высокомерного и чрезмерно уверенного в собственных силах, но большинство неохотно признаёт, что они исключительно одарены как сюгэндзя. Уникальный среди кланов, Феникс отказался от насилия в каждой возможности, редко используя его даже в крайнем случае. Это не редкость среди сюгэндзя в Империи, но даже многие из буси клана подписываются под этим.

Клан Феникса был основан самый бескорыстным из Ками, Сиба. В отличие от других Ками, Сиба понял, что он создает не наследие, а нечто большее, чем он сам. Для того, чтобы заручиться поддержкой могущественного племени Исава в борьбе с полчищами Фу Ленга, Сиба поклонился Исава и пообещал, что он и его потомки будут защищать Исава во все времена. Даже сегодня, в то время как Сиба технически правят Фениксом как Чемпионы Клана, истинная сила в клане принадлежит ученым Исава, крупнейшей и самой мощной семьи сюгэндзя в Империи. Пять наиболее мощных членов Исава правят как Совет Элементальных Мастеров. Сиба являются их верными ёдзимбо, защищая их и клан в целом. Интроспективная семья Асако придерживается монашеских традиций, а также поддерживает орден инквизиторов, которые следят, чтобы Феникс не залез слишком глубоко в вопросах тьмы, неприятные происшествия происходили более одного раза на протяжении истории клана. Наконец, Агася обеспечивает радикально различные теории магии, исследуя такие вещи, как алхимия и вызов нескольких элементов одновременно. Агася раньше служили Дракону, но оставили во время бурного периода в истории клана и были приняты в Феникс.

Феникс контролируют северо-восточную область Рокугана, в том числе часть Гор Великой Стены Севера, часть береговой линии и один из крупнейших лесов в Империи, Исава Мори. Их пахотные

угодья плодородны, но у них и более длинные и более жесткие зимы, чем во многих местах Империи, что снижает способность производить пищу. К счастью, береговая линия щедра на морепродукты. Семья Сиба имеет сильную традицию ремесел и предлагает небольшие партии товаров к экспорту. Уникальный товар Феникса - древесина, заготовленная в Исава Мори и обладающая исключительными качествами для создания свитков, используемых сюгэндзя. Фениксы крайне осторожны в том, насколько много они экспортируют, заготавливая в небольших количествах и используя в основном только для себя.

Взгляд Феникса на другие кланы

- Краб: Существование, состоящее исключительно из войны, разрушает душу. Если они примут мудрость Тао, это изменит все.
- Журавль: Как и мы, они избегают войны любой ценой, но они слишком часто позволяют мелкой политике влиять на их решения. Нашим заслуженным кузенам есть куда еще идти.
- Дракон: Наши ближайшие союзники разделяют нашу преданность, хотя их методы странны. Слишком большой акцент на поиске другого пути означает потерю истинного пути.
- Лев: Почему всегда должна быть война? Мы все существует в соответствии с мандатом мира, и про этот Императорский указ Лев, кажется, легко забывает.
- Богомолы: Выскочки и хвастуны. Нет места в цивилизованной Империи для тех, кто не понимают естественный порядок вещей. Сюгэндзя такой силы в их рядах - аномалия, не более того.
- Скорпион: Ничего нельзя достичь таким количеством обмана. Они обманывают себя своими теневыми играми, и они ни к чему не придут в конечном счете.
- Единорог: Они неотёсанные и неприятные, но они понимают многие иностранные формы магии, которые должны быть тщательно изучены. Относитесь к ним с уважением и, возможно, они будут делиться бесценными знаниями.
- Малые кланы: Из-за малости, но именно по этой причине, заслуживают нашей защиты, пока они признают своё скромное место. Злоупотребление ими от рук более амбициозных и милитаристских Великих Кланов позорно. Разве это не долг самурая заботиться о тех, менее силен?

Клан Скорпиона

"Я умею плавать".

Во многих величайших пьесах Рокугана, стихах и произведениях художественной литературы есть злодей Скорпион, и не зря. Скорпион является антитезой всем остальным Великим Кланам, и в результате их ненавидят практически все без исключения. Это их выбор, и они не променяют его ни на какой другой путь. Когда Империя была создана и Ками Баюси говорил с маленьким пророком Синсэем, тот рассказал ему притчу о скорпионе, который ехал через реку на спине лягушки. Скорпион не умеет плавать, объяснил он, и не будет жалить и убивать лягушку, потому что это убьет их обоих. В середине поездки, скорпион ужалил лягушку и до того, как умереть, лягушка спросила, почему скорпион обрек их обоих. Скорпион ответил просто: "Я умею плавать". Баюси принял это как свой девиз и по приказу Императора создал клан, который может выполнить любую задачу Императора, которую никто не может сделать без потери чести, и по-прежнему сохранить свою честь. Скорпион является Невидимой Рукой Императора, необходимый злодей, который существует для обеспечения ненависти других кланов и никогда не обернется против своего Императора.

Основная философия клана Скорпиона - цель оправдывает средства в любой ситуации. Практически нет дела, за которое не возьмется Скорпион. На протяжении веков их долг перед Императором был исчерпан, и многие Скорпионы пришли в восторг от манипулирования другими кланами по простой причине, что им это нравится. И конечно каждая манипуляция создает межличностные отношения, которые Скорпион может контролировать и использовать позже, в качестве части своих текущих усилий, многие из которых имеют многолетние или даже многовековые цели. По иронии судьбы Долг у Скорпиона едва ли не единственный из принципов Бусидо, который достоин их внимания, единственный признак, делающий их похожими на клан Краба. Любой Скорпион отдаст свою жизнь, не задумываясь, что не редкость среди самураев, но Скорпион сделает это даже если цель кажется бессмысленной или бесчестной, в то время как других может заинтересовать своя личная честь. Для Скорпиона нет личной чести, только честь клана и Империи в целом.

Баюси был, вполне возможно, самым блестящим из Ками, и конечно, с наибольшим даром в обмане и хитрости. Он собрал вместе последователей, которые были так же опытные, а также горсть полных бездарей, которые бы обеспечивали Скорпиону внешнее прикрытие от другой части Империи. Семья Баюси изощрена в каждом аспекте обмана, смертельные воины, опытные лазутчики и сладкоречивые придворные. Их слуги среди семьи Сёсуро - величайшие мастера тени,двигающиеся невидимо через Империю как ассасины и шпионы. Соси - опытные сюгэндзя, кто может командовать духами способами, отличными от других кланов. Ёго также являются сюгэндзя, но несут на

себе древнее проклятие, что делает их изгоями везде, практически спасая их хозяев Скорпионов.

Скорпион правит провинциями к югу и к востоку от Хребта Мира, в том числе областями в самих горах. В дополнение к содержащимся камню и минералам, горы обеспечивают также исключительную конфиденциальность для некоторых деликатных владений или деятельности клана, скрывая от глаз общественности. Пахотные регионы провинции Скорпиона плодородны, но не исключительно. Большинство требований клана в питании может быть удовлетворено в пределах собственных границ, но не все. К счастью, Сёсура являются одними из величайших травников в Империи и могут разводить очень редкие и мощные травы, которые растут в других местах Империи. Эти ценные ресурсы можно обменять на продукты питания и другие требуемые клану товары. Это включает в себя выращивание опиумного мака в лечебных целях, Скорпион и Феникс - единственные кланы с Императорским разрешением, позволяющим культивацию таких растений. Остальные их земли к печали довольно бесплодны, но по крайней мере обеспечивают клану уединенность, как раз то, что многие семьи Скорпиона находят важным для своей деятельности.

Взгляд Скорпиона на другие кланы

- Краб: Будьте предельно осторожны, потому что они слишком глупы, чтобы ими манипулировать. Краб уважает только силу, так что, если один должен быть убит, сделайте это как можно эффективнее. Только тогда они будут учиться.
- Журавль: У них есть такой потенциал, какой они пожелают, но отказываются из-за своего бессмысленного желания остаться добродетельными в глазах своих коллег.
- Дракон: Они иногда видят нас среди своих союзников и всегда относились к нам с уважением, в чем отказывали нам другие кланы. Если они должны быть использованы, то делайте это осторожно и с большим невозможным уважением. Они никогда не должны знать.
- Лев: Гневом и честью легко манипулировать. Это делает их клан не более чем пешками. Опасные пешки, но всё же пешки.
- Богомол: Те, кто так нелепо стремятся проявить себя, будут прыгать выше головы практически всюду, с минимальными усилиями с нашей стороны.
- Феникс: Они сочетают высокомерие и наивность с невероятной силой. Ими легко можно манипулировать, но их мастерство позволяет им видеть сквозь простой обман. Соблюдайте осторожность при работе с ними.
- Единорог: Мы способствовали их восстановлению в Рокугане, но это не значит, что мы считаем, что они здесь к месту. Почему все полагают, что они являются теми, кем они являются, когда они могут привести так мало доказательств в поддержку этого утверждения?
- Малые кланы: Они слишком слабы и неважны, чтоб возиться с ними, если они не угрожают нам или не делают вызов - в этом случае они должны быть раздавлены без милосердия.

Клан Единорога

"Мы дети ветра."

При всех различиях другие Великие Клань едины в одном отношении: они смотрят на клан Единорога, как на аутсайдеров и пограничных варваров. Эта репутация не совсем незаслуженная, так как клан провел большую часть своей истории полностью отсутствуя в Империи. В течение первых дней Рокугана Леди Синдзё выпросила у брата Хантэя право на исследование мира за пределами Империи для гарантии, что никакие новые угрозы не смогут прийти оттуда. На восемь веков клан Ки-Рин исчез, прежде чем вернуться как клан Единорога. Теперь клан плохо сходится со своими товарищами, приняв многочисленные обычаи, которые Империя находит странными или даже противными. Единорог сильно не волнуется и радуется жизни, как никто другой, охватывая свою богатую и разнообразную культуру, несмотря на бушующую ксенофобию от их коллег. Единорог, возможно, никогда полностью не интегрируется в Империю, но их интерес к жизни, их сострадательная природа и их мощная кавалерия (уникальная тем, что клан контролирует разведение гайдзинских пород лошадей) убеждают, что они не будут изгнаны со своей позиции в ближайшем будущем.

Единороги наполнены любопытством и любознательностью, рожденные веками скитаний и исследований. Независимо от того, насколько выгодно или удобно их положение, независимо от того, какой силой и влиянием они обладают, они не смогут противиться интересу о том, что лежит за горизонтом. Эта философия пронизывает все их действия, давая впечатление, что они очень легко отвлекаются, правда лишь тогда, когда они хотят решить вопросы как можно быстрее, чтобы движение всегда продолжалось. Некоторые из их числа преодолели эту тенденцию, как их представителей при дворах, но где-то в глубине души каждого Единорога еще скрывается любопытство.

Другой доминирующей аспект философии Единорога - забота о тех, кто находится под защитой клана. Конечно, все кланы защищают крестьян, которые работают на них, так как они являются ценным активом, который делает дела, которые самурай не может или не будет делать; Единорог принял это гораздо ближе. Их вековые скитания привили им огромное чувство ответственности за

тех, кто находится на их попечении, так как любого, кто погиб во время поездок, нельзя заменить легко. Клан охватывает принцип Сострадания из кодекса Бусидо, и их чувства взаимны; мало кланов могут претендовать на лояльность своих крестьян так же, как Единорог.

Леди Синдзё была безусловно самой сострадательной и заботливой из Ками, да так, что она одна пыталась примириться с их потерянным братом Фу Ленгом во время Первой Войны. Ее усилия были обречены на провал, но даже это не остановило ее, и ее братья и сестры уважали ее за это. Семья, которая носит ее имя всегда боролась за правление в клане, как они считали, что она бы так делала. Мото произошли от кочевников, которые присоединились к клану в ходе его путешествий, они жестоки и воинственны с небольшой нежностью характера своих господ Синдзё, хотя в конечном счете они заменили Синдзё как предводителя клана. Утаку (однажды названные Отаку они изменили свое имя в знак почтения к Второму Грому Единорога, Отаку Камоко) благочестивы и преданы, матриархальная семья с самой страшной и мощной кавалерийской силой во всей Империи. Идэ среди самых ярых пацифистов Империи, и в этом качестве хорошо ладят с Фениксом. Они голос Единорога при дворе, и пытаются принять большинство обычаев Империи, нежели другие семьи клана. К сожалению, несмотря на их усилия, их по-прежнему считают аутсайдерами. Семья Иути практикует странные ритуалы, непринятые в любой другой семье сюэндзя, и многие считают их странными. У них исключительный дар в магии путешествий и в создании мистических связей с животными. Крошечная семья Хориути была создана из Иути и служила воспитателями для детей-сирот клана и ухаживала за больными, пока они не были уничтожены чумой с лица Рокугана.

Как и следовало ожидать от клана, обладающего таким огромным числом конницы, в землях Единорогов преобладают обширные, проточные равнины и мирные луга. Многие из них используются для выпаса лошадей, но во время своих долгих лет скитаний Единорог многому научился в изготовлении большей части своих ресурсов, и изучал различные гайдзинские методы сельского хозяйства. В результате клан способен прокормить свой народ со скромных участков пашни, используя для сельского хозяйства исключительно плодородные северо-восточные части своих владений. Клан также контролирует часть Хребта Мира, в том числе узкий, но стратегически важный Перевал Иути в северо-западном конце горной цепи, разделяющей северную и южную части их владений.

Взгляд Единорога на другие кланы

- Краб: Их не заботит, что мы разные, потому что они не заботятся об обычаях Империи больше, чем мы. Это подкрепляет взгляд на них в качестве равных, и мы не будем забывать их товарищества.
- Журавль: Если бы не они, мы бы никогда не восстановили наше первородство. Всегда помните, что они являются нашими союзниками и простите им их высокомерие. Они не знают другого пути.
- Дракон: Какой человек может вытерпеть скитания в горах на тысячу лет? Разве они не жадут ветра в волосах и равнин, бегущих под ними? Они весьма своеобразны.
- Лев: Наши ближайшие соседи и потенциально наши главные враги. Они не любят нас, потому что мы разные, но они признают нашу военную мощь. Возможно, однажды мы сможем быть союзниками, а не просто нейтральными по отношению к друг другу.
- Богомол: Амбициозный и агрессивный, пытающийся захватить для себя место в Империи. Они очень похожи на нас.
- Феникс: Они смотрят на нас, высоко подняв носы, но все еще жаждут знаний, что мы храним. Если они хотят получить доступ к нашим библиотекам, они должны сначала встретиться с нами на равных. Жаль, что они не готовы сделать это.
- Скорпион: Даже в самых коварных мирах, мы никогда не сталкивался ни с кем, кто был такой же презренный как Скорпион. Они паразиты на Империи, и возможно мы можем создавать альянсы с другими кланами, как общие враги Скорпиона.
- Малые кланы: Их слабость уменьшает их важность, но их буси могут быть так же храбры и благородны, как и любой самурай Великого Клана, и по крайней мере за это мы можем уважать их.

Книга Земли 土の本

“Элементы – не только конечные составляющие всего... Они и есть всё.”

– Тао Синсэя.

Базовая механика: система Roll&Keep

По своей сути Легенда Пяти Колец использует очень простую механику. Когда игрок хочет, чтобы его персонаж выполнил действие, ГМ определяет какие способности персонажа должны использоваться, чтобы определить успешность действия (эти способности чаще всего состоят из одной Черты и одного Навыка, используемых в сочетании друг с другом). ГМ также должен решить, насколько сложной должна быть задача, и выбрать Целевое Число (Target Number) на основании этой сложности. Игрок бросает определенное число десятигранных костей, основанное на способностях из листа персонажа, которые ГМ выбрал для выполнения этой задачи. Затем игрок суммирует значения на костях и сравнивает сумму с Целевым Числом (TN), назначенным ГМом. Если сумма равна или превышает TN, персонаж успешно выполнил действие. Если сумма меньше, чем TN, то персонажу не удалось выполнить заявленное действие.

Редко, когда игрок будет суммировать все кости при совершении действия персонажем. Как правило игрок может суммировать меньшее количество костей, чем бросил, и почти во всех ситуациях игрок будет выбирать кости с самыми высокими значениями, хотя он может выбирать как ему вздумается; если по каким-то причинам он желает, чтобы его персонаж провалил задание, он может выбрать низкие значения. Для обозначения количества костей, которые нужно бросить и просуммировать, используется формат XkY, где X представляет количество бросаемых костей или "Rolled Dice", а Y - количество суммируемых сохраненных костей, или "Kept Dice". Например, запись 4k2 означает, что нужно бросить четыре кости и две из них выбрать для результата; если игрок выбросил 3, 6, 7 и 9, то скорее всего выберет 7 и 9, что в общей сложности дает 16.

Целевое Число (Target Number)

Целевое Число(TN) является мерой сложности любой задачи и определяется ГМом. Если задача легка, то ей будет присвоено низкое TN, в то время как трудная задача будет иметь более высокое TN. В частности, ГМ может сам определять сложность любой задачи, имея общее представление о том, какая сложность у задач может быть, исходя из следующих примеров в таблице.

TN	Сложность	Физическая задача	Ментальная задача
0	повседневная	встать с кровати	вспомнить детали своего меча
5	очень легкая	атаковать неподвижную цель	узнать старого друга
10	легкая	нести половину своего обычного веса	найти скрытую деталь
15	средняя	поднять свой обычный вес	вспомнить кого-то однажды увиденного
20	умеренная	перепрыгнуть 3-метровую канаву	узнать кого-то замаскированного
25	сложная	покорять гору без веревки	найти хорошо спрятанный объект
30	очень сложная	нырять в водопад	вспомнить чьи-то точные слова
40	героическая	бороться с троллем	назвать всех своих предков... по порядку
60	невозможная	крушить камни голыми руками	обмануть Фортуны

Кольца и Черты

В основе большинства способностей персонажа лежат Пять Колец. Пять Колец являются основными концептуальными составляющими мира Легенды Пяти Колец. Всё сущее, как живое, так и неживое, состоит в разных пропорциях из элементов, представляющиеся Кольцами. Что касается персонажей, каждое Кольцо определяет две черты, одну ментальную и одну физическую, определяя свое влияние в мире смертных.

В начале процесса создания персонажа персонажи получают ранг 2 для каждого Кольца и Черты из 10 возможных. Их можно увеличить в процессе создания персонажа или во время игры, путем расходования Очков Опыта. Ранг 2 представляет собой обычное умение знающего человека без особого обучения, в то время как верхний предел 10 зарезервирован для самых одаренных и талантливых людей в мире и для сверхъестественных существ.

Кольца нельзя на прямую увеличить. Ранг Кольца равен наименьшему рангу из двух черт, которые определены этим Кольцом. Таким образом, если Кольцо состоит из Черт рангами 2 и 4, то ранг Кольца равен 2. Если наименьшая из черт увеличивает ранг до 3, ранг Кольца соответственно увеличится до 3. Таким образом, за счет увеличения ранга обоих черт, игрок увеличивает ранг Кольца, которое, в свою очередь предоставляет ему более широкий доступ к другим способностям.

Воздух

Воздух - загадочный и подвижный во всем, и представляет способность индивида к сопереживанию и интуиции. Духи Воздуха могут быть своенравными и озорными, но их гнев подобен бури.

Те, кто в согласии с элементом Воздуха обладают превосходными инстинктами и скоростью реакции. Те, кто не в ладах с Воздухом, физически вялые и не обращают внимания на нюансы поведения окружающих.

Осознанность - ментальная черта, которая представляет интуицию персонажа и общую способность сочувствовать другим. Осознанность позволяет персонажу воспринимать чувства и мотивы других людей, даже с небольшими признаками в поддержку своей интуиции. Она также позволяет им лучше изобразить те же чувства и таким образом одержать победу над другим, так как они посчитают, что персонаж симпатизирует их делу. Убеждение, харизма и манипуляции являются отличительными чертами Осознанности, которая является наиболее важной чертой для социальных навыков.

Рефлексы - физическая черта, которая представляет способность персонажа мгновенно реагировать на события, происходящие вокруг него. Персонаж с высокими показателями Рефлексов быстр и обладает молниеносной реакцией, что помогает ему во многих аспектах боя. Рефлексы важны при определении инициативы и TN Защиты персонажа.

Земля

Земля - вечное, неизменное и недвижимое. Это элемент выносливости и сопротивления, и представляет способность человека противостоять возникшим испытаниям. Духи Земли тихие и бесстрастные, но могут разъяриться на короткие моменты страшного насилия. Те, кто в согласии с Землей имеют огромную силу духа, решимость и сопротивление власти Скверны Земли Теней, а те, кто не в ладах с Землей - хрупкие и слабовольные.

Сила Воли - ментальная черта, которая определяет способность персонажа сосредоточить свою умственную энергию на задаче, поставленной перед ним. Персонаж с высокой Силой Воли будет решителен и стоек, способен уделять пристальное внимание даже мельчайшим деталям в течение многих часов подряд без признаков колебаний. Сила воли в основном используется, чтобы противостоять попыткам манипулирования или запугивания персонажа.

Выносливость - физическая черта, которая определяет способность персонажа переносить постоянную физическую активность и оправляться от ран, полученных в бою. Персонаж с высокой Выносливостью обладает способностью прилагать усилия в течение длительных периодов времени без признаков усталости или слабости, и оправится в удивительно короткий период времени даже от почти смертельных ран. Основное преимущество Выносливости в том, что она определяет то, как быстро персонаж восстанавливается от ран.

Огонь

Огонь - элемент динамического изменения, энергии и уничтожения. Это элемент движения и озарения. Духи Огня способны чинить то, что было разрушено, или уничтожать все на своем пути. Те, кто сильны в стихии Огня - великие воины или блестящие ученые, или возможно и то и другое. Те, кто слабы в стихии Огня - физически неуклюжи и умственно медлительны.

Интеллект - ментальная черта, которая характеризует способность персонажа получать новые знания и использовать их. Персонаж с высоким Интеллектом понимает новую информацию быстро, использует ее мгновенно и вспоминает всё с большой ясностью. Тем, у кого низкий уровень

Специальные правила бросков

Взрыв кости

Иногда броски дают впечатляющий результат. Когда выпадает 10, бросьте снова, следующий результат также добавьте к сумме броска. Если в результате выпадает 10, бросайте снова до тех пор, пока в результате не выпадет, что-то кроме 10.

Пример: при броске выпало 10, а затем 3. Результатом этого броска будет 13.

Пример: при бросках выпало 10, 10, и 7. Результатом этого броска будет 27.

Правило Десяти Костей

В L5R RPG персонажи могут развиваться до тех пор, когда придется бросать очень много костей, что может затруднить расчеты. Чтобы сохранить относительную простоту для броска никогда не может быть использовано более десяти костей за один раз. Дополнительные бросаемые кости становятся сохраненными костями в соотношении одна сохраненная кость за две бросаемые кости. Если обе части броска уже равна десяти, то каждая дополнительная кость от обоих типов превращается в бонус +2 к общей сумме броска.

Пример: бросок 12k4 станет 10k5, потому что две дополнительные бросаемые кости, которые превышают десять, становятся одной сохраненной костью.

Пример: бросок 13k9 станет 10k10+2, потому что две дополнительные бросаемые кости, которые превышают десять, становятся одной дополнительной сохраненной костью, а дополнительная кость сверх их становится бонусом +2.

Пример: бросок 10k12 станет 10k10+4, за каждую сохраненную кость сверх 10 бонус +2.

Пример: бросок 14K12 станет 10k10+12. Так как обе части превышают десять, четыре дополнительных бросаемых кости становятся бонусом +8 и две дополнительных сохраненные кости становятся бонусом +4, в общей сложности +12.

Интеллекта, трудно понять новый материал и сложно вспоминать. Броски, основанные на Интеллекте, являются общими для персонажей, не ориентированных на бой.

Ловкость - физическая черта, которая представляет координацию персонажа и общий атлетизм. Практически любое физическое действие, которое не зависит от скорости или силы, зависит вместо этого от Ловкости. Ловкость используется почти для всех боевых навыков, что делает ее одной из самых важных черт в бою.

Вода

Вода - элемент быстрых перемен и изменений. Это неумолимый сила, которая может точить горы на протяжении тысяч лет, и непредсказуемый шторм, который в одно мгновение разбивает корабль, а в следующее острожно несет его. Духи воды могут улучшить способности движения или укрепить силы в других отношениях. Те, кто сильны в элементе Воды, обладают невероятной силой и восприятием. Те, кто слабы в элементе Воды, медлительны и обладают притупленными чувствами.

Восприятие - ментальная черта, которая представляет внимание персонажа к событиям, разворачивающимся вокруг него. Персонаж с высоким Восприятием замечает все, что происходит вокруг него, в то время как персонаж с низким Восприятием пропускает даже очевидные вещи, происходящие в непосредственной близости от него.

Сила - физическая черта, которая представляет собой чистую физическую силу персонажа. Сила - явная сила без изящества или точности. Персонажи с высокой силой - воины-разрушители, в то время как персонажи с низкой силой - неэффективные воины с маленькой способностью повредить противника. Сила имеет значительное влияние на оружие и повреждение оружием ближнего боя, а также на то, сколько персонаж может поднять, и часто используется для расчета физических нагрузок, таких как скалолазание или плавание.

Пустота

Пятый и последний элемент, который включает в себя вселенная - это Пустота. Пустота плохо понимается смертным разумом, ибо это как наличие и отсутствие других четырех элементов одновременно. Это состояние всех элементов, существующих вместе одновременно, и также пустота, которая существует между ними. Пустота - почти однозначно человеческая черта, результат божественной искры, которая существует внутри них через их создание силами Высшего Неба. Очень мало других существ могут даже воспринимать Пустоту, не говоря уже о манипулировании.

Нет черт, связанных с Кольцом Пустоты. Вместо этого, персонаж получает Очки Пустоты в количестве, равном рангу Кольца Пустоты, и может ими воспользоваться для улучшения бросков и других действий в ходе игры. Очки Пустоты представляют собой моменты просвещенного понимания или прозрения, так что персонаж испытывает в этот момент на мгновение своё единение со вселенной. Запас Очков Пустоты персонажа обновляется каждый день после отдыха, хотя можно восстановить их быстрее определенными способами медитации.

Игрок может объявить об использовании Очков Пустоты в любое время, когда посчитает необходимым, но наиболее распространенные случаи - перед броском, беря определенные типы действий, или получая повреждения. Расходование Очков Пустоты улучшает различным способом бросок или способность персонажа. Персонаж обычно может потратить только одно Очко Пустоты за Раунд для получения одного из следующих эффектов, хотя некоторые способности дают возможность потратить более одного Очка Пустоты при определенных обстоятельствах. Потратив Очко Пустоты, персонаж может:

- Получить бонус +1k1 к броску Навыка, Черты, Кольца или созданию заклинания (использование Очка Пустоты должно быть объявлено до броска). Бросок урона нельзя улучшить таким способом.
- Временно увеличить свой ранг в Навыке от 0 до 1, избегая штрафа за бросок Нулевого Навыка.

КОЛЬЦО И УМЕНЬШЕНИЕ РАНГА ЧЕРТЫ

Существует множество механических эффектов, которые могут временно уменьшить ранг Черты и Кольца персонажа. (Уменьшение ранга Кольца также уменьшает ранг связанных Черт, а снижение ранга Черты может повлиять на ранг Кольца, так как ранг Кольца не может быть выше, чем наименьший ранг связанных с ним Черт.) Таким образом штраф уменьшает все броски, связанные с этим Кольцом или Чертой, а также может повлиять на любые способности, полученные из Кольца или Черты, таких как Раны (которые являются производными от Земли). Снижение ранга Кольца Земли живого существа до 0 также уменьшает Раны существа до 0, убивая его. Снижение рангов других Кольцев до 0 не убьет живое существо, но могут быть и другие эффекты на усмотрение ГМа. В качестве общего принципа, мы предполагаем, что такое существо падает без сознания и не может восстановиться, пока условие, вызвавшее уменьшение ранга Кольца не смягчится.

- Уменьшить количество ран от одного источника повреждений на 10 (это должно быть сделано сразу же после объявления суммы повреждений).
- Увеличить своё TN Защиты на 10 на один Раунд. Это делается в начале боевого Раунда.
- Поменять своё значение Инициативы с одним желающих на оставшуюся часть схватки. Это делается в начале боевого Раунда. Только один из двух персонажей должен тратить Пустоту за этот эффект.
- Увеличить своё значение Инициативы на 10 на текущую схватку. Это делается в начале боевого Раунда.

Также Очки Пустоты можно потратить для активации определенных Техник школ (см. Книгу Огня - описания школ), это не учитывается ограничением - одно Очко за Раунд.

Навыки

Кольца и Черты представляют врожденные ментальные и физические способности персонажа. То, что они получают через обучение и опыт, представлено в виде Навыков. Самурай начинает приобретать основы Навыков в очень молодом возрасте, когда он впервые входит в додзё, начиная подготовку к жизни в служении во имя клана. В додзё каждого клана учат различным Навыкам, и даже в рамках одного клана преподаваемые в разных додзё Навыки могут изменяться в широких пределах. Все додзё предлагают ряд дополнительных факультативных курсов обучения для своих студентов, таким образом два самурая, которые посещали одно и то же додзё могут иметь разные Навыки, хоть и с общей базой обучения.

Подобно Кольцам и Чертам, Навыки имеют ранг от 1 до 10. Ранг 1 в навыке указывает на то, что персонаж изучил только основы этого навыка, в то время как персонаж с рангом 10 в любом навыке либо один из величайших мастеров на планете, либо сверхъестественное существо.

Когда говорится бросок Навыка, это записывается как Навык и Черта, которая используется для броска. Например, запись бросок Атлетика/Ловкость потребует от игрока бросить количество костей равное сумме рангов его персонажа Навыка Атлетика и Черты Ловкость, и сохранить количество костей равное рангу Черты Ловкость.

Подъемы

Есть моменты, когда недостаточно просто успеха. Когда персонаж должен совершить нечто действительно захватывающее, это можно совершить с помощью Подъема. Когда игрок заявляет Подъем, он добровольно увеличивает на 5 за 1 Подъем TN задачи, которую его персонаж решает. Как правило, Подъемы делают тогда, когда игрок чувствует, что способности его персонажа позволяют ему легко превысить TN для данной задачи. Наиболее распространенное использование Подъема - это выполнение Маневра в бою (описаны далее в этой главе), но ГМ может позволить любое количество различных эффектов с соответствующими Подъемами. Игрок, который хочет попробовать нетрадиционные или творческие действия, которые не охвачены основными правилами, должен просто спросить у ГМа сколько Подъемов нужно для успеха.

Максимальное количество Подъемов на бросок ограничено рангом Кольца Пустоты. Например, персонаж с Пустотой 2 может заявить 1 или 2 Подъема на бросок, но не 3. Некоторые механические эффекты предоставляют персонажу Бесплатные Подъемы. Они дают преимущество в объявлении Подъема, фактически не увеличивая TN броска, и не учитываются при определении максимального количества Подъемов, которое можно сделать за бросок. Бесплатные Подъемы можно также использовать для уменьшения TN задачи на 5 вместо улучшения броска таким же способом, как и с обычным Подъемом.

Конечно Подъемы не без риска. Если игрок заявляет Подъем на бросок, а результат броска не соответствует новому повышенному TN, бросок провален. Он провален даже если результат броска отвечает оригинальному TN, но всё же не дотягивает до нового повышенного TN.

Виды бросков

В игре есть несколько видов бросков, наиболее распространенные из них:

Бросок Навыка

Бросок Навыка - наиболее распространенный тип броска в игре. Навык в сочетании с одной Чертой определяет количество костей для конкретной задачи. Когда пара Навык/Черта объявляется ГМом, игрок будет использовать количество костей равное сумме рангов Черты и Навыка персонажа. После броска этого количества костей, игрок сохраняет число, равное рангу используемой Черты, суммируя значения на этих сохраненных костях, чтобы определить результат броска. Таким образом, Навыки предоставляют дополнительные бросаемые кости для каждой задачи, увеличивая шанс на получение более высоких результатов, и при этом увеличение ранга Навыка стоит дешевле, чем увеличение ранга Черты.

Пример: персонаж Джона Баюси Синай собирается выстрелить стрелой во вражеского самурая.

Навык, который отвечает за стрельбу из лука, является Кюдзюцу, который как правило работает в паре с Рефлексами. Синай имеет Рефлексы 3 и Кюдзюцу 4, так что он бросает 7 костей (3 + 4). Джон бросает семь десятигранных костей и получает 2, 4, 5, 7, 7, 8 и 12 (10 была переброшена и выпало 2). Джон может сохранить 3 кости, так его ранг Рефлексов равен 3, и решает сохранить 7, 8 и 12, что в итоге дает 27. Так как ГМ объявил ТН для выстрела равный 20, то Синай попал в цель.

Персонаж может сделать бросок Навыка, даже если не обладает ни одним рангом в данном Навыке. Это называется броском Нулевого Навыка и подробно описано далее в этой книге.

Бросок Черты

Бросок Черты значительно меньше распространен, чем бросок Навыка. Они описывают ситуацию, когда персонаж пытается выполнить задачу, опираясь исключительно на свои врожденные способности либо ментальные, либо физические, без бонуса от обучения. Часто для физических задач, таких как задержка дыхания или балансировка на движущемся вагоне. Бросок Черты для ментальных задач менее распространен, но может включать в себя попытки сфокусировать свое внимание на объекте, наблюдаемом в течение длительного периода времени, или очень быстро запомнить большое количество материала. Для броска Черты персонаж бросает и сохраняет одинаковое количество костей, равное его рангу в этой Черте.

Бросок Кольца

Бросок Кольца, где количество бросаемых и сохраняемых костей равно рангу Кольца персонажа, очень редок и обычно связан с магическими или сверхъестественными эффектами разного рода. Например, заклинание может потребовать от цели сделать бросок Кольца, чтобы противостоять эффекту, или персонажу нужно сделать бросок Кольца Земли для противостояния Скверне Земли Теней.

Бросок урона

Бросок урона очень распространен в бою. Каждый раз, когда персонаж успешно делает бросок атаки (подвид броска навыка), он наносит своему оппоненту урон в виде ран. Бросок урона значительно варьируется в зависимости от используемого в атаке оружия. Каждое оружие имеет рейтинг урона (DR), представляющий количество урона, которое оно способно нанести. Для оружия ближнего боя персонаж, использующий определенное оружие, добавляет свою Силу к числу бросаемых костей DR оружия. Например, буси из клана Краба с Силой 3 при использовании Дай Цути (DR 5K2) будет наносить 8k2 урона после успешной атаки с Дай Цути. Для оружия дальнего боя Сила персонажа не всегда добавляется к DR оружия, зависит от используемого оружия. Наиболее распространенное оружие дальнего боя - луки, они имеют рейтинг собственный Силы, которая добавляется к DR снаряда. Например, Юми имеет Силу 3. Используя Юми и стреляя стандартной стрелой, самурай будет наносить в сумме 5k2 урона (Сила 3 плюс DR стрелы 2k2) после успешной атаки. Правила по другим видам оружия дальнего боя смотрите в разделе Экипировка в Книге Огня.

Другой вид броска урона - бросок урона без оружия. Персонаж, который провел успешную атаку по противнику, используя при этом только голые руки, наносит рукопашный урон. Рукопашные атаки обычно имеют DR 0k1, что означает, что персонаж бросает количество костей, равное его Силе, и сохраняет одну.

Бросок сотворения заклинания

Бросок заклинания - компетенция сюгэндзя, и определяет успешность сотворения заклинания. Когда сюгэндзя готовится сотворить заклинание определенного элемента, игрок бросает количество костей равное сумме рангов школы сюгэндзя персонажа и ранга его Кольца соответствующего элемента и сохраняет количество костей равное рангу Кольца персонажа.

Пример: персонаж Брента Исава Тиси собирается сотворить заклинание Огня. Тиси имеет Огонь 3 и ранг 1 ученика Школы Сюгэндзя Исава. Brent бросает 4 кости (3 + 1) и сохраняет 3 (равно рангу Кольца Огня персонажа).

Состязательный бросок

Состязательный бросок нужен в ситуации, когда два персонажа делают бросок на одну задачу друг против друга, и только один из них может преуспеть. Любой тип броска может быть состязательным, это означает, что может быть состязательный бросок Навыка, состязательный бросок Черты, состязательный бросок Кольца и так далее. При состязательном броске оба участника делают назначенный бросок (например, в состязательном броске Ловкости оба игрока делают бросок Ловкости своих персонажей) и сравнивают результаты. Персонаж, чей игрок выбросил более высокий результат, является победителем. Вполне возможно в состязательный бросок будут вовлечены нескольких персонажей, и в этом случае игрок, выбросивший самый высокий из участвующих результат, является победителем. В любом случае, когда в результате состязательного броска получилась ничья, а обстоятельства броска таковы, что ничья не является решением состязания, игроки должны немедленно перебросить состязательный бросок. При ничьей можно перебрасывать несколько раз (хотя это статистически маловероятно!).

На состязательный бросок можно объявлять Подъемы. Если это будет сделано, результат броска персонажа должен превысить результат броска его оппонента на 5 за каждый объявленный Подъем

или бросок считается проваленным.

Учитывая, что бросок Навыка является наиболее частым видом броска в L5R RPG, существуют некоторые ситуации и обстоятельства, которые могут возникнуть в результате броска, и есть несколько способов, как эти броски могут быть сделаны. Следующие ситуации и типы бросков наиболее вероятны в большинстве случаев.

Бросок Нулевого Навыка

Вполне возможно, что от персонажа может потребоваться бросок Навыка, но у персонажа нет ни одного ранга в этом Навыке. В этом случае, он де-факто делает бросок черты против TN броска навыка, которое как правило выше, чем большинством бросков Черты можно реально достичь. При выполнении броска Нулевого Навыка есть два условия: кость никогда не взрывается, и бросок Нулевого Навыка не может извлечь выгоду от Подъема, ни от заявленного, ни от бесплатного.

Проваленный бросок

Когда персонаж проваливает бросок Навыка, часто можно предпринять вторую попытку (если ГМ не исключает, что обстоятельства позволяют вторую попытку). Например, персонаж, пытающийся залезть на дерево, может попробовать еще раз, если его первая попытка не удалась. Когда предпринимается вторая попытка того же броска навыка, но TN увеличивается на 10. Вторая попытка броска Навыка, использующего Интеллект или Восприятие, как правило, не может быть сделана без изменения ситуации, как например, персонажу становится доступна новая информация. Бросок Навыка, сделанный как атака (практически все виды Оружейных Навыков), нельзя перебросить; проваленный бросок атаки просто не попадает, и персонаж уже не может провести еще одну атаку, если не обладает способностью, которая разрешает несколько атак.

Совместный бросок

Совместный бросок Навыка происходит, когда несколько персонажей работают вместе для достижения единого результата. Есть два различных типа совместного броска. Первый тип происходит, когда группа работает вместе на единый результат без существенных последствий из-за провала. Примером может быть, когда несколько плотников работают над новым судном. В этом случае выбирают одного персонажа из тех, кто участвует в броске Навыка. Он получает бонус к результату своего броска, равный сумме рангов Навыка всех других участников.

Второй тип совместного броска, когда один участник своей плохой работой препятствует работе всей группы. Например, группа самураев покоряет гору, связав себя вместе в целях безопасности. В этом случае бросок Навыка требуется от каждого участника, но участник с более высоким рангом Навыка предоставляет бонус, равный его рангу Навыка другим, делающим бросок. Продолжая предыдущий пример из нескольких самураев в связке, каждый из них делает бросок на Навык Атлетика (Восхождение). Самурай с высочайшим мастерством в группе имеет навык Атлетика 4, таким образом другой самурай с более низким рангом Навыка получает бонус +4 к броску.

Накопительный бросок

Накопительный бросок Навыка требует нескольких успешных бросков для успешного выполнения задачи. Как правило, TN для накопительного броска - очень высокое, но может быть достигнуто путем нескольких бросков Навыка, один за другим. Каждый раз, когда игрок делает успешный бросок Навыка, из общего TN вычитается результат броска. Например, если для того чтобы закончить скульптуру TN равно 60, и ремесленник делает бросок навыка Искусство: Скульптура/Ловкость и получает результат 24. На следующем броске навыка общее TN задачи уже 36. Индивидуальные накопительные броски Навыка обычно описывают сколько времени должно пройти для персонажа между бросками.

Следует отметить, что недобросовестные игроки могут злоупотреблять накопительными бросками, если ГМ не будет внимателен. В общем, в таких случаях можно поступить следующим способом (на примере скульптуры выше). ГМ должен также требовать от индивидуального броска превзойти минимальное TN (например, 15, 20, или даже 25) для включения результата в итог. Можно при очень низком "провальном" броске Навыка даже вычесть из итога, имитируя ошибку, которая должна быть исправлена. Можно накопительный бросок Навыка составить из совместных бросков, в этом случае совместный бросок производится, как описано выше, а результат вычитается из TN накопительного броска.

Боевой Раунд

Битвы в L5R называются схватками (чтобы отличить их от правил массового боя в Книге Воды), и схватки обыгрываются серией коротких временных единиц, известных как Раунд. В L5R Боевой Раунд - очень короткий период времени, измеряемый в секундах. Боевые ситуации могут отличаться друг от друга в зависимости от обстоятельств, так что нет строгого определения длительности Раунда, но можно предположить, что один Раунд никогда не занимает больше десяти секунд. Хотя Раунд короток, существует множество вариантов занять персонажа на это время, и в эти десять

секунд он будет очень занят.

Определения терминов:

- **Действие** - то, что персонаж делает, когда подходит его очередь во время Боевой Раунда.
- **Инициатива** - мера того, насколько быстро персонаж реагирует по сравнению с другими участниками схватки.
- **Раунд** - единица времени, от 3 до 10 секунд, в течение которой все участники схватки имеют возможность предпринять действия.
- **Ход** - возможность отдельного персонажа предпринять действия во время Боевой Раунда. При нормальных обстоятельствах, каждый участник в схватке имеет один Ход, которые проходят согласно Инициативе.

Боевой Раунд имеет следующие этапы:

- **Инициатива.** Во время первого Раунда схватки все участники делают бросок Инициативы, бросая сумму рангов Рефлексов и Проницательности (см. Книгу Огня для получения информации о ранге Проницательности), сохраняя ранг Рефлексов (записывается Проницательность/Рефлексы). Результат этого броска, называемый Инициатива, определяет порядок, в котором будут действовать все персонажи. Бросок Инициативы происходит только на первом Раунде персонажа, это значение Инициативы используется до конца схватки. Тем не менее, в следующих Раундах Инициатива может измениться из-за различных способностей персонажа или ситуационных модификаторов. Во время первого Раунда боя персонажи выбирают также свою Стойку непосредственно перед выполнением броска Инициативы.
- **Ход.** Основа Боевого Раунда в том, что каждый персонаж совершает свой Ход. Когда начинается этот этап, персонаж с самой высокой Инициативой первым совершает свой Ход и может предпринять любое разрешенное Действие. Персонаж может выбрать промедление и позволить действовать вместо себя персонажу со следующей по порядку Инициативой. После этого персонаж, который выбрал промедление, может предпринять Действие или снова промедлить и так далее. Промедление никак не влияет на Инициативу персонажа в следующем Раунде, и ход нельзя "перенести" из одного Раунда в другой. Если каждый участник "промедлил" свой Ход и дошла очередь до участника с наименьшим значением Инициативы, он должен сделать свой Ход, и Раунд заканчивается. После первого Раунда схватки, персонажи могут изменить свои Стойки в начале своегохода, перед принятием любых Действий. Персонаж может сделать только один Ход за Раунд, независимо от того, сколько Действий он может предпринять в течение Раунда.
- **Реакция.** В конце Раунда, когда все персонажи сделали свой ход, могут вступить в силу определенные способности. Например, действие заклинания, которое заканчивается во время этапа Реакции. Все такие эффекты происходят одновременно на этапе 3. Эти реакции всегда четко прописаны в качестве таковых, и как правило созданы Техниками, Заклинаниями или Преимуществами.

Атака и Защита

Любая атака персонажем противника требует броска, обычно это бросок Навыка, который включает Оружейные Навыки в качестве одного из компонентов. Атаки могут быть ближними и дистанционными в зависимости от используемого оружия. Эти броски делают с использованием правила для броска Навыка выше и результат броска атаки сравнивают с TN Защиты противника. Все персонажи имеют TN Защиты, которое рассчитывают путем умножения их Черты Рефлексы на 5, добавляя 5 и другие бонусы, которые относятся к TN Защиты (обычно зависит от Стойки или от типа надетой брони на персонаже). Если результат броска атаки равен или превосходит TN Защиты противника, то атака была успешной, а соперник был поражен оружием. Теперь нужно сделать бросок урона.

В зависимости от целого ряда причин к броскам атаки применяются различные штрафы или бонусы. Наиболее очевидным и частым является штраф от ранения (смотрите раздел Раны сразу после этого раздела). Любая дистанционная атака по противнику, который находится на расстоянии ближнего боя, имеет добавочный штраф -10 к общему результату броска атаки из-за неловкости стрельбы по тому, кто находится прямо перед тобой. Дополнительные бонусы и штрафы описаны в рамках Стойки и эффектов от Статуса, а также ГМ может применять бонусы или штрафы, основываясь на определенных обстоятельствах (например, если персонаж пытается атаковать, балансируя на перилах, то скорее всего получит штраф на бросок атаки).

Каждое оружие имеет рейтинг урона (DR). Этот рейтинг показывает, сколько урона персонаж наносит оружием по тем, кого ударил этим оружием. Наиболее распространенное оружие самурая катана имеет DR 3k2. Для ближнего боя персонаж добавляет свою Силу к первому числу в DR оружия. Персонаж провел успешную атаку катаной и, имея Силу 3, нанесет 6k2 урона (3 от Силы плюс 3 от первого числа DR). Игрок персонажа выбирает две кости из шести, какие желает сохранить, и суммирует их значения. Это и есть число ран, нанесенных атакой. К определенным видам

дистанционных атак персонаж добавляет свою Силу таким же образом, но не ко всем (в разделе Экипировка в Книге Огня есть дополнительная информация).

Раны

У персонажа есть ранги Ран, которые являются мерой количества повреждений, которые он может выдержать, прежде чем его способность предпринимать действия начнет нарушаться, и в конечном итоге он станет недееспособными или умрет. Раны, нанесенные атаками, заполняют по порядку эти ранги Ран, каждый ранг имеет число Ран, определяемое Кольцом Земли персонажа. Как только персонаж получает повреждения, они начинают заполнять определённый ранг Ран, и считается, что персонаж находится в состоянии, описанном этим рангом. После того, как был ранг был заполнен, дополнительные Раны переходят на следующий ранг.

Ранги Ран:

- **ЗДОРОВ (HEALTHY)**. Это состояние по умолчанию любого персонажа, которому не нанесена ни одна рана. Независимо от того, какой множитель Кольца Земли выбран для кампании (смотрите Летальность и Раны), эта ранг Ран должен использовать множитель 5, чтобы создать запас для нормальной деятельности.
- **ПОРЕЗАН (NICKED)**. TN всех бросков увеличивается на 3. Персонаж получил незначительные, но отвлекающие травмы.
- **ЛЕГКО РАНЕН (GRAZED)**. TN всех бросков увеличивается на 5. Персонаж легко ранен, но все еще в состоянии действовать без особых усилий.
- **СРЕДНЕ РАНЕН (HURT)**. TN всех бросков увеличивается на 10. Персонаж ранен и действует уже через усилие.
- **ТЯЖЕЛО РАНЕН (INJURED)**. TN всех бросков увеличивается на 15. Травмированный персонаж имеет сложность с фокусировкой своего внимания на поставленной задаче.
- **ИСКАЛЕЧЕН (CRIPPLED)**. TN всех бросков увеличивается на 20. Искалеченный персонаж может в основном только стоять, нежели двигаться. Любая попытка предпринять Действия Движения увеличивается на один уровень сложности (Свободные Действия становится Простыми и так далее)
- **СМЕРТЕЛЬНО РАНЕН (DOWN)**. TN всех бросков увеличивается на 40. Смертельно раненый персонаж является практически недееспособным. Он может говорить только шепотом. Такой персонаж может предпринимать только Свободные Действия, если обстоятельства ранения не лишают его такой возможности (и не может предпринимать Действия Движения), и должен потратить Очко Пустоты для того, чтобы быть в состоянии сделать это.
- **ПРИ СМЕРТИ (OUT)**. Персонаж, который достиг этого уровня, неподвижен без сознания и скорее всего умирает. После того, как заполняется этот ранг, любая дополнительная Рана убивает его моментально.

Лечение ран

Простейший способ восстановиться от ран – это отдых. За каждый ночной отдых персонаж восстанавливает число Ран, равное удвоенной Выносливости персонажа плюс Проницательность. Можно увеличить это число или восстановиться другим способом с помощью определенных навыков или заклинаний (смотрите Книгу Огня для получения дополнительной информации). Постоянные раны, такие как потеря конечности, конечно же не лечатся и добавляют постоянный штраф на усмотрение ГМа.

Летальность и Раны

С первого издания L5R RPG игра была известна как легкий способ убить персонажа. Это было преднамеренным дизайнерским решением, потому что, откровенно говоря, если самурай получает удар катаной, то скорее всего он изувечен или мертв. Тем не менее, такая крайне опасная система не то, что игроки ищут, и ГМу рекомендуется адаптировать систему в соответствии со стилем своей кампании. При решении того, как Кольцо Земли должно определять количество Ран на ранг Ран для персонажей в кампании, пожалуйста, соблюдайте следующие правила:

- **Земля x2:** Это значение по умолчанию, принятое к использованию для L5R RPG, 4 издание. Это система довольно смертельна, и вполне возможно, что персонажи могут быть убиты или по крайней мере выведены из боя после попадания одного удара. Битвы с таким множителем для ранга Ран обычно длятся где-то 1-3 Раунда.
- **Земля x3:** Это значение ненамного повышает живучесть и бой длится около 3-4 Раундов.
- **Земля x4:** Это значение удлинит бой до 5-6 Раундов.
- **Земля x5:** Это значение делает персонажей настоящими героями, способными с легкостью выдерживать множественные удары, и бой при этом длится до 7 Раундов или дольше.

Падение и утопление

Кроме боя очень большой риск получить повреждения для персонажей от падения и утопления. Падение с высоты нанесет раны, равные 1k1 на каждые десять футов, которые пролетел упавший. Падение с высоты менее, чем 10 футов, как правило, не причиняют значимого ущерба, хотя ГМ может трактовать всё по своему усмотрению, учитывая особые обстоятельства (например, падение на острые камни).

Персонаж, который попадает в глубокую воду, должен каждую минуту делать бросок Атлетика(Плавание)/Сила против TN 15, чтобы остаться на плаву. ГМ может увеличить это TN для учета сложных обстоятельств, например, выброшенный штормом в море. Если персонаж должен провести в воде длительное время, не только TN будет увеличено, но и Черта для броска может быть изменена на Выносливость. После того, как персонаж проваливает бросок, он может задержать дыхание на число Раундов, равное его Выносливости, в течение которых он может продолжать пытаться сделать бросок Атлетики для возобновления плавания. Если он все еще находится под водой, когда его запас воздуха иссякнет, он начинает тонуть, получая 2k2 Ран за Раунд. Тонущий персонаж беспомощен и не может предпринимать никаких действий, пока его не спасут.

Засада и другие сюрпризы

При определенных обстоятельствах существует возможность неожиданно напасть одной группой бойцов на другую. Если ГМ заявил, что одна группа не знает о присутствии другой, то скрытая группа может попытаться совершить неожиданную атаку. Они делают состязательный бросок Скрытность(Засада)/Ловкость против Расследование(Внимание)/Восприятие неподготовленной к атаке группы до начала первого этапа схватки. Этот бросок может быть либо накопительным, или сделан лидером группы. Если засадная группа выигрывает, все персонажи в удивленной группе получают штраф -10 к их Инициативе на время схватки. Если засадная группа проигрывает, то схватка сразу переходит к первому этапу безо всяких штрафов.

Некоторые ГМы могут решить, что глобальный штраф Инициативы не подходит для ситуации засады. Альтернативой этому может быть то, что засада действует только на первый Раунд схватки или запрет участникам атакованной группы использовать определенные Стойки, в частности Тотальную Защиту. Также ГМ может использовать правило, что в удивленного персонажа легче попасть, в зависимости от того, подходит ли это к обстоятельствам засады. Однако знайте, что, запрет определенных действий для атакуемой группы или чрезмерная уязвимость для атак даже на один Раунд, вполне возможно приведет к многочисленным жертвам. Мастер должен тщательно обдумать это перед применением таких штрафов.

Стойки

Стойка персонажа определяет, какие действия они могут или не могут предпринять в свой Ход в боевом Раунде. Стойки отражают основные позы каждого самурая для подготовки к бою, и даже самый благочестивый сюэндзя или изнеженный придворный знакомы с ними. Во время первого Раунда схватки персонажи занимают свою Стойку на первом этапе. Каждый последующий Раунд они могут изменить свою Стойку или остаться в ней в начале своегохода на втором этапе. Стойки персонажа могут быть следующими:

- **Атака.** Кольцо Воды. Стандартная Стойка, принимаемая большинством буси в боевой обстановке, и тесно связана с Кольцом Воды тем, что она подвижная и разносторонняя. Персонаж в Стойке Атака не имеет никаких ограничений по типу предпринимаемых Действий.
- **Тотальная Атака.** Кольцо Огня. Ярость, сметающая всех на своем пути. Персонаж в Стойке Тотальной Атаки не может предпринимать не-атакующие Простые или Сложные Действия, но может использовать только Действия Движения, чтобы приблизиться к своим врагам. Персонаж не может использовать Стойку Тотальной Атаки для дистанционной атаки. Персонаж в Стойке Тотальной Атаки получает бонус +2k1 к броскам атаки на текущий Раунд, но его TN Защиты уменьшается на 10 для отображения сути все-или-ничего при нападении. Персонаж в Стойке Тотальной Атаки, который предпринимает Действие Движения во время своегохода, может двигаться дополнительно еще 5 футов сверх нормального разрешенного перемещения. Этот бонус движения предоставляется только один раз за Раунд, и персонаж, не превысивший нормальную максимальную дистанцию, может нормально двигаться в одном Раунде. Тотальную Атаку нельзя использовать, пока персонаж находится верхом в седле.
- **Защита.** Кольцо Воздуха. Адаптивная и реактивная. Защита дает максимальную свободу действий. Персонаж в Стойке Защита получает бонусы от Кольца Воздуха и Навыка Защита путем добавления их рангов к TN Защиты. Нет никаких ограничений на тип Действия персонажа в Стойке Защиты, кроме запрета на атаку. Стойка Защиты полезна для уменьшения уязвимости вовремя броска Навыка или сотворения заклинания. Буси, пытающийся высечь

искру для поджигания стрелы в буре рукопашного боя, будет использовать Защиту, и возможно ему придется бросить то, что он делает, чтобы защититься от атаки врага.

- **Тотальная Защита.** Кольцо Земли. Сдержанная, недвижимая и неприступная. После объявления своей Стойки, персонаж в Стойке Тотальной Защиты делает бросок Защита/Рефлекс и добавляет половины результата (округляя вверх) к своему TN Защиты до следующего своегохода. Этот бросок Навыка считается Сложным Действием, и персонаж в этой Стойке может предпринимать только Свободные Действия.
- **Центр.** Кольцо Пустоты. Основная функция Стойки Центр связано с преимуществами, которые она предлагает в дуэли Иайдзюцу (смотрите правила Иайдзюцу Дуэли далее в этой главе), но она также имеет преимущества в схватках. Персонаж в Стойке Центр не предпринимает никаких действий, сосредоточивая свою энергию в рамках подготовки к действиям в следующем Раунде. Пока персонаж в этой Стойке, он лишается всех действий. В Раунде после Стойки Центр персонаж получает бонус +1k1 плюс ранг Кольца Пустоты на любой бросок в течение своегохода. Персонаж также добавляет 10 к своей Инициативе только на следующий Раунд.

Действия

Во время боевого Раунда каждый персонаж может предпринять различные действия в свой ход. Хотя Стойки персонажа может ограничивать типы предпринимаемых Действий, в целом персонаж может выбрать один из двух следующих вариантов:

- одно Сложное Действие + Свободные Действия
- два Простых Действия + Свободные Действия

Свободное действие - незначительное действие, не нарушающее способность персонажа выполнять другие задачи в течение своегохода. Если не указано иное, персонаж может выполнить каждое Свободное Действие только один раз за Раунд.

Простое Действие - более сложная задача, которая требует больше внимания от персонажа, но не так много, чтобы он был бы не способен выполнить более одного Действия одновременно.

Сложное Действие - сложное или трудоемкое усилие, которое требует всего внимания от персонажа для завершения.

Свободное Действие	Простое Действие	Сложное Действие
достать оружие (малое)	активировать Кату (см. Книгу Воды)	атаковать (близкий или дальний бой)
говорить (до пяти слов)	достать оружие (среднее или большое)	создать заклинание
двигаться (Вода X 5 футов)	двигаться (Вода X 10 футов)	использовать навык (любой не-оружейный навык)
вытащить свиток заклинания	слезть с лошади	подготовить лук к бою
бросить оружие/вещь	защищать кого-нибудь (см. Маневры)	залезть на лошадь
	поднять оружие/вещь	
	убрать свиток заклинания	
	говорить (больше пяти слов)	
	встать (из лежачего положения)	

Действия Движения

Персонажи в L5R могут перемещаться определенное количество раз за Раунд в зависимости от Действия, которое они выбирают для этой задачи. Действия соответствуют следующим движениям:

- **Свободное Действие:** расстояние в футах, равное пятикратному Кольцу Воды персонажа
- **Простое Действие:** расстояние в футах, равное десятикратному Кольцу Воды персонажа
- **Сложное Действие:** в нормальных условиях не доступно, но некоторые механики могут потребовать от персонажа заявки специфических задач, как Сложное Действие Движения.

Персонаж не может двигаться на расстояние более двадцатикратного Кольца Воды в футах за Раунд, если он не обладает способностью, которая увеличивает его максимально возможное движение за Раунд.

Движение также зависит от типа местности, где расположен персонаж. Например, гораздо легче бежать по улице города, чем по скалистому берегу. В конечном счете ГМ решает под какой тип местности подпадает территория, на которой находится персонаж. Типы местности и штрафы движения:

- **базовый:** Городские улицы, равнины, редколесья и так далее, нет штрафов.
- **умеренный:** высокая трава, предгорья, пляжи и так далее. Кольцо Воды персонажа уменьшается на один ранг (как минимум до одного) для определения, как далеко он может двигаться с помощью Действия Движения.
- **сложный:** горы, густой лес, вода по пояс и так далее. Кольцо Воды персонажа уменьшается на два ранга (как минимум до одного) для целей определения, как далеко он может двигаться

с помощью Действия Движения. ГМ может решить использовать штрафы на броски физических действий (как на Навыки, так и Черты), сделанные на труднодоступной местности, как правило, -5 или -10 к броску, если посчитает это целесообразным.

Маневры

Маневры – это специализированные действия и атаки, которые сложнее, чем стандартные атаки, которые персонаж может сделать в рамках боевого Раунда. Так как эти атаки приносят дополнительный эффект, кроме обычного урона, то они требуют Подъема для реализации. Некоторые Маневры можно выполнить только в определенных Стойках.

Следует отметить, что следующий список Маневров не представляет собой исчерпывающий список вещей, выполняемых персонажем в атаке. Скорее он показывает Маневры, которые можно придумать во время схватки. ГМ и игроки могут свободно импровизировать, изобретая другие Маневры, основанные на принципах, представленных здесь.

- **Прицельный удар** (разное количество Подъемов) - это атака, нацеленная на одну часть тела. Без Маневра Прицельного Удара предполагается, что атака производится по торсу цели, но с увеличением числа Подъемов можно указывать все меньшие и более конкретные части тела для атаки. Конечности можно атаковать с 1 Подъемом, руку или ногу - с 2 Подъемами, голову - 3 Подъема, глаз, ухо, палец - 4 Подъема. При поражении определенной части тела нет определенного механического воздействия, хотя ГМ может установить правило, что определенная сумма урона может разорвать или уничтожить ее, и любые предметы, удерживаемые или носимые этой частью тела, будут брошены или уничтожены.
- **Разоружение** (3 Подъема) - специально атака на оружие, удерживаемое целью, с намерением выбить его из рук цели. Успешная разоружающая атака наносит только 2к1 урона от воздействия удара, независимо от используемого оружия, и персонаж, осуществляющий этот Маневр, не может получить бонус от Силы при броске урона. Если Маневр успешен, персонаж и его цель делают состязательный бросок Силы. Если выигрывает атакующий персонаж, цель теряет оружие. Оружие с деревянными компонентами, которые являются мишенью для оружия с стальным лезвием, может быть сломано, на усмотрение ГМа. Подбор выбитого оружия требует Простого Действия со стороны обезоруженного персонажа.
- **Дополнительная атака** (5 Подъемов). Возможность сделать несколько атак в свой Ход, как правило, гарантируется только мощными Техниками школ. Этот Маневр позволяет любому получить дополнительную атаку за Ход, однако, пока у них есть навыки, необходимые для этого. Чтобы получить Дополнительную Атаку, персонаж должен сделать успешный бросок при пятикратном Подъеме на первом броске атаки. Эти Подъемы не предоставляют преимущества, но при успехе персонаж может сразу же сделать второй бросок атаки, после того, как только первая атака была произведена (в том числе урон). Маневр Дополнительной Атаки можно использовать только один раз за Ход. Первоначальная атака в этом Маневре должна быть успешной, но вторая может провалиться, не вызывая негативные последствия.
- **Финт** (2 Подъема) - это атака, которая содержит в качестве первого компонента обманное движение, предназначенное для того, чтобы цель считала, что атака будет идти с этого направления, а затем вторым компонентом фактическая атака с другого направления, использующая дыру в обороне мишени из-за попытки защититься от первого компонента атаки. Если Маневр Финта успешен, то половина числа, на которое бросок атаки превысил TN Защиты цели (учитывая 2 Подъема на этот маневр) добавляется к броску урона для этой атаки, максимум 5-кратный ранг Проницательности.

Движение и Ландшафт

Правила в этом разделе для движения и эффектов местности предназначены для предотвращения неоднозначности того, как далеко персонажи могут передвигаться во время Раунда, предпринимая другие действия. Они не предназначены для преобразования вашего RPG в игру миниатюр, хотя амбициозные и тактически настроенные группы могут использовать их в качестве основы для такого рода вещей, если хотят! Однако, большинству приверженцев стиля повествования мы рекомендуем использовать только часть этих правил в соответствии с вашим стилем игры. Отбросьте их, если для вас они не работают! Вы можете предпочесть правило из предыдущих изданий, в котором персонаж может передвигаться до 10-кратного Кольца Воды в футах за Раунд в дополнение к другим предпринимаемым действиям. Если вы предпочитаете систему Действий Движения, совет: две или три Техники и горстка заклинаний в Книге Огня ссылаются на эти правила. Кроме того, вы можете легко начать играть без них.

- **Защитник** (0 Подъемов) - уникальное боевое Действие, которое на самом деле не требует броска атаки. Тем не менее, оно было помещено в Маневры для удобства, так как используется только в бою. Во время схватки персонаж может решить защитить другого персонажа, делая его более трудной мишенью для противника. Защитник - Простое Действие, и вы не можете взять Действие Защитник во время Стойки Тотальная Атака. При заявке Защитника вы должны указать одного человека не далее 5 футов от вас. До вашего следующегохода в любое время, пока человек находится в пределах 5 футов от вас, его TN Защиты увеличивается на 10, а ваш TN Защиты уменьшается на 5.
- **Увеличение урона** (1 или более Подъемов). Самый простой из всех Маневров, Увеличение Урона добавляет бонус +1k0 к броску урона, который следует после броска атаки. Можно заявлять множественные Подъемы для получения большего бонуса на Увеличение Урона, но все Подъемы, сделанные в один боевой Раунд, считаются за один, при использовании любой механики, что уменьшает количество требуемых Подъемов.
- **Нокдаун** (2 или 4 Подъема) - специализированная атака, направленная на повреждение противника и сбивания его с ног. Поэтому эта атака обычно проводится по ногам, и используется в отношении только 2-ногих или 4-ногих противников (требует 2 и 4 Подъема соответственно). В случае успеха атака наносит нормальный урон и инициирует состязательный бросок Силы между персонажем и его целью. Если персонаж победил, то цель сбита с ног.

Иайдзюцу Дуэль

Иайдзюцу дуэль – это формальное средство разрешения конфликтов в Рокугане между членами касты самураев. Такие дуэли чаще всего длятся до первой крови, но в истинно тяжких случаях могут привести к смерти. Социальные правила таких дуэлей и обстоятельства описаны в Книге Воздуха. Механически, как только вызов был брошен и принят, процесс происходит в течение трех Раундов. В Иайдзюцу Дуэли считается, что оба дуэлянта стоят в Стойке Центр в течение всей дуэли и не могут принимать никакие другие действия, кроме ниже изложенных.

- **Оценка.** В первом Раунде дуэли оба персонажа входят в стадию Оценки на Инициативном Ходу более быстрого дуэлянта. На этапе оценки каждый участник принимает Стойку Центр и делает бросок Иайдзюцу(Оценка)/Осознанность против TN, равное 10 плюс 5-кратная Проницательность противника. В случае успеха бросок дуэлянта выявляет любую из следующих частей информации, плюс дополнительную часть информацию за Подъем:
 - Пустоту противника
 - Рефлексы противника
 - Навык Иайдзюцу противника
 - любые Иайдзюцу Уточнения, которыми может обладать противник
 - текущее количество Очков Пустоты в наличии у противника
 - текущий ранг Ран противника
 - Если один из дуэлянтов превысил бросок Оценки противника своим броском на 10 или более, независимо от того, получил ли он информацию или нет, выигравший получает бонус + 1k1 на свой бросок Концентрации. В этот момент существует возможность для любого из дуэлянтов признать свое поражение, признав своего оппонента, как лучшего.

Отклонение дуэли

Когда два дуэлянта стоят друг напротив друга, как может показаться, стадия Оценки занимает огромное количество времени, так как они внимательно изучают друг за другом, ища любой признак слабости. Именно в этот момент дуэли дуэлянт может отступить, не обнажая сталь, поняв, что не имеет никаких шансов на победу после оценки противника. Это считается почетным действием для большинства самураев и не навлекает позор отступления. Позорно рисковать своей жизнью понапрасну без надежды на победу, отрекаясь от верного служения господину. Тем не менее, отступивший дуэлянт считается побежденным и может ожидать приказа совершить сэппуку, если поединок был до смерти.

Тарю-Дзиай Дуэль

В Книге Воздуха упоминаются магические дуэли, известные как Тарю-Дзиай, их иногда практикуют сюгэндзя, которые хотят провести дуэль самостоятельно, а не через фехтовальщиков, дерущихся за них. Полные правила этого специального вида дуэли будут включены в будущие дополнения, но сейчас желающий изобразить эту дуэль ГМ может сделать это путем замены Навыка Иайдзюцу Навыком Колдовство, а броски урона делать с помощью Кольца, с которым сюгэндзя имеет Гармония.

- **Концентрация.** Во втором Раунде дуэли оба персонажа входят в стадию Концентрации на Инициативном Ходу более быстрого дуэлянта. Противники изучают друг друга внимательно, ища любую слабость. Дуэлянты делают состязательный бросок Иайдзюцу(Концентрация)/Пустота. Если один дуэлянт превысил бросок другого на 5 и более, то он получает право нанести первый удар. Он получает Бесплатный Подъем на свой бросок Удара за каждые дополнительные 5, на которые он превысил бросок оппонента. Если ни один дуэлянт не превысил бросок другого по меньшей мере на 5, то происходит одновременный "кармический удар".
- **Удар.** На третьем Раунде дуэли оба персонажа входят в стадию Удара на Инициативном Ходу более медленного дуэлянта. Дуэлянт, который выиграл право первого удара, делает бросок атаки Иайдзюцу/Рефлексы против нормального TN Защиты противника. К этому броску применяются любые Бесплатные Подъемы, полученные на стадии Концентрации. Атака реализуется обычным способом, включая бросок урона и Раны. Затем второй дуэлянт может сделать свой бросок Иайдзюцу/Рефлексы, если он еще жив. В дуэли до первой крови второй дуэлянт проиграл дуэль, если атака противника прошла успешно, атаковать после первой крови считается крайне непорядочным. В случае, если ни один из противников не выиграл состязательный бросок на стадии Концентрации, оба делают броски атаки одновременно, и это событие известно под названием кармический удар. Считается, что судьба вмешалась и причина дуэли унизила обе стороны. Никто не победитель и не побежденный.

Если ни один из дуэлянтов не мертв в конце стадии Удар и дуэль длится до смерти, то она становится стандартной схваткой и продолжается до смерти одного из бойцов. Независимо от результатов дуэли Действие удара засчитывается как Действия каждого персонажа за этот Раунд.

Борьба

Подобно Иайдзюцу дуэли, Борьба - это уникальная боевая ситуация, отличающаяся от стандартной схватки и имеющая свою собственную систему. Борьба проходит в рамках обычных правил для схватки, это значит, что используются те же правила для Инициативы, Действий, Раундов и Ходов.

Персонаж может инициировать Борьбу, сделав бросок атаки, используя Дзюдзюцу/Ловкость. Это всегда Сложное Действие, кроме тех случаев, когда персонаж обладает способностью, определяющей Борьбу как Простое или Свободное Действие. Для успешной инициации захвата атакующий персонаж должен сделать бросок атаки против TN Защиты цели. Это бросок атаки игнорирует бонус от брони к TN Защиты. Если атака прошла успешно, то атакующий захватил цель в Борьбе.

Когда персонажи принимают участие в Борьбе, один из них ей управляет. Изначально это иницирующий борьбу персонаж, но в следующий Раунд ситуация может измениться. Персонаж в Борьбе должен попытаться управлять ей начале своегохода. Все персонажи, участвующие в Борьбе, должны сделать состязательный бросок Дзюдзюцу/Сила. Персонаж с самым высоким результатом в этом броске контролирует Борьбу дохода следующего персонажа.

Персонаж, который контролирует Борьбу, может предпринять одно из следующих действий в свойход:

- **Удар.** Сложное Действие, персонаж может нанести обычный безоружный урон любому участнику Борьбы. Это урон не может иметь выгоды от Подъемов, так как бросок атаки при этом не делается. Однако, всё еще можно применять Бесплатные Подъемы.
- **Бросок.** Сложное Действие, персонаж может бросить одного противника, заставляя его упасть в любом месте на расстоянии пяти футов от выполнившего бросок персонажа. Брошенный персонаж удаляется из Борьбы.
- **Разрыв.** Простое Действие, персонаж может немедленно выйти из Борьбы.
- **Ожидание.** Свободное Действие, персонаж может ничего не делать, продолжая Борьбу и сохраняя контроль.

Некоторые виды оружия, такие как цепное оружие и некоторые древковые, можно использовать для захвата противников. Этот тип захвата идентичен обычным захватам, за исключением того, что бросок атаки и бросок контроля используют Навык соответствующего оружия вместо Дзюдзюцу и урон от Удара базируется на типе оружия. Однако, здесь присутствует риск. Если персонаж, использующий оружие, теряет контроль над Борьбой, его противник получает два Бесплатных Подъема на свой следующийход, чтобы использовать Маневр Обезоруживания против него.

Эффекты состояния

Существует целый ряд различных факторов, которые могут мешать персонажу во время боя, каждый со своими уникальными механическими эффектами. Большинство из них можно вызвать школьными Техниками, в то время как другие могут произойти в результате воздействия окружения. Этот список эффектов не является исчерпывающим, но охватывает наиболее вероятные состояния для персонажа. ГМ должен использовать эти правила в качестве руководства для любых

необычных условий, которые не охвачены здесь.

- **Ослеплен (Blinded).** Персонаж, которого ослепили или который страдает от Недостатка Слепота получает штраф -3k3 ко всем дальним броскам атаки и -1k1 к ближним броскам атаки. Базовое TN Защиты слепого персонажа равно его Рефлексам плюс 5 (броня добавляет бонусы как обычно). Кольцо Воды персонажа считается на два ранга ниже при расчете, как далеко он может двигаться при Действиях Движения. Любая попытка Простого Действия Движения требует бросок Атлетика/Ловкость против TN 20 или персонаж падает.
- **Ошеломлен (Dazed).** Персонаж, которого ошеломили, получает штраф -3k0 ко всем действиям. Ошеломленный персонаж может использовать только стойки Защита и Тотальная Защита и не может принимать участие в дуэли Иайдзюцу. Персонаж может оправиться от этого состояния, сделав успешный бросок Кольца Земли против TN 20 на этапе Реакции. Он может сделать этот бросок один раз в каждом Раунде, и TN уменьшается на 5 каждый раз, когда бросок провален.
- **Спутанный (Entangled).** Персонаж, которого спутали, не может предпринимать никаких действий, кроме попыток вырваться. Эта попытка проводится через бросок Силы против TN, определяемого ГМом на основе характера запутывания; если кто-то активно пытается сохранить персонажа спутанным, проводится состязательный бросок. Противники могут инициировать Борьбу со Спутанным персонажем без броска атаки.
- **Голодный (Fasting).** Персонаж без еды и воды в течение 24 часов теряет способность восстанавливать потраченные Очки Пустоты отдыхом, хотя он все еще может восстановить их путем медитации. После двух дней голодания персонаж получает штраф +5 к TN на броски Навыка, броски физических Черт и броски заклинаний, пока он не получит еду и питье. Штраф увеличивается на 5 за каждый дополнительный день голодания. После числа дней голодания, равного его Выносливости, персонаж начинает получать 2k1 Раны в день, пока не получит еду и питье или умрет.
- **Уставший (Fatigued).** Персонаж, который идет без отдыха в течение 24 часов, получает штраф +5 TN к броскам Навыка, броскам физических Черт и броскам заклинаний, пока не отдохнет. Этот штраф увеличивается дополнительно на 5 за каждый день без отдыха. После числа дней, равных Выносливости персонажа, он должен начать делать бросок Силы Воли против TN 20 каждые два часа, чтобы не заснуть. Усталый персонаж не может взять Стойку Тотальной Атаки.
- **Схваченный (Grappled).** Персонаж, который участвует в Борьбе, считается схваченным. Персонажи, которые схвачены гораздо более уязвимы для атак и их TN Защиты уменьшается до 5 плюс любые бонусы от носимой ими брони.
- **Наездник/находящийся выше (Mounted/Higher).** Персонаж, который сидит верхом на лошади или другом животном, или который находится выше относительно других (по крайней мере на четыре фута выше), получает бонус в размере + 1k0 на броски атаки против не-всадников и ниже находящихся противников. Наездник не может использовать Стойку Тотальной Атаки.
- **Лежащий (Prone).** Персонаж, лежащий на плоской поверхности на спине, боку или животе, не может двигаться, атаковать или защищаться в полную силу. Лежащий персонаж немедленно получает штраф -10 к его TN Защиты в ближнем бою. Этот штраф сохраняется, пока он не встанет. Он не может использовать Действия Движения и может принимать только Стойки Защита или Атака. Он не может атаковать большим оружием и получает штраф -2k0 к атакам средним и малым оружием. Чтобы встать с положения лежа, требуется Простое Действие,
- **Оглушен (Stunned).** Персонаж, который оглушен, не может предпринимать никаких действий. У такого персонажа TN Защиты равно 5 плюс любые бонусы от доспехов. Персонаж может оправиться от этого состояния, сделав успешный бросок Кольца Земли против TN 20 на стадии Реакции. Если бросок провален, состояние заканчивает действие в конце следующего боевого Раунда.

Штрафы на броски

Некоторые статусы (не говоря уже о других механических эффектах) приводят к штрафам на броски. Например, персонаж, который Ошеломлен, получает штраф -3k0 ко всем действиям. Это уменьшает число бросаемых костей на 3 при любых заявленных действиях. Если число сохраняемых костей выше, чем число бросаемых после применения штрафа, то число сохраняемых также уменьшается.

Пример: Ошеломленный персонаж пытается сделать бросок атаки, используя катану. Если при нормальных обстоятельствах он бросал бы 6k4 на атаку, то после штрафа он будет бросать 3k3, а не 3k4. Он не может бросить 3k4, потому что невозможно сохранить больше костей, чем бросил.

Страх

Самурая учат жить без страха, но всё-таки он - человек, и его дух может уступить перед лицом ужасающих явлений или опасных врагов. Каждый раз, когда персонаж сталкивается с чем-то, от чего его храбрость может пошатнуться, ГМ может потребовать сделать бросок, чтобы противостоять Страху.

Страх имеют ранг от 1 до 10. Чтобы противостоять Страху, персонаж должен сделать бросок Силы Воли против TN, равного 5 плюс 5-кратный ранг Страху. Таким образом, сопротивление Страху 3 ранга требует броска против TN 20. Персонажи с высокой Честью лучше способны преодолеть страх - все персонажи могут добавить свой ранг Чести к общему результату броска.

Персонаж, который не смог противостоять страху, получает штраф ко всем своим броскам, равный $-Xk0$, где X равен рангу Страху. Например, Страх 2 ранга создаст штраф $-2k0$ на все броски. Это штраф длится до конца схватки, если источник страха не будет удален раньше.

Персонажи, которые катастрофически не в состоянии противостоять страху, могут фактически потерять контроль над собой и полностью поддаться ужасу. Если персонаж проваливает бросок сопротивления Страху на 15 или более, он подавлен страхом и либо бежит, либо беспомощно сжигается, на усмотрение ГМа.

Честь, Слава и Статус

В дополнение к Кольцам, Чертам и Навыкам персонажи имеют другие качества, выраженные в рангах и определяющие внутренние ценности, известность и важность в Изумрудной Империи. Эти качества - Честь, Слава и Статус, соответственно. Это атрибуты влияют на повседневную жизнь практически каждого самурая. Как и другие атрибуты персонажей, эти три, как правило, имеют ранг от 1 до 10, хотя возможна ситуация, хотя и маловероятная, при которой некоторые будут иметь ранг 0.

Каждый ранг Чести, Славы и Статуса разделен на 10 очков. Например, когда персонаж накапливает десять очков Славы, его ранг Славы увеличивается на один, а очки обнуляются. Хотя ранг Чести может быть увеличен (или уменьшен) в любое время, Слава и Статус требуют официального признания господином персонажа или вышестоящим чиновником путем повышения в звании. Например, солдат, получивший достаточно очков Славы, не может увеличить свой ранг Славы, пока и, если его господин или командир официально не оценит его за его действия и не признает, что он достоин получить свою Славу.

Честь

Честь прежде всего отражает, как отдельный самурай оценивает свою личную способность придерживаться принципов Бусидо и выполнять обязанности, назначенные на него его господином. Хотя Честь, прежде всего, внутренний атрибут, здесь это внешний компонент к ней, потому как Честь самурая имеет значительное влияние, как он ведет себя и каким образом другие воспринимают его. Ранг Чести можно грубо описать следующим образом:

- **Ранг Чести 0-1: Бесчестная собака.** Индивиды с рангом Чести 0 или 1 не придерживаются или даже не признают принципы Бусидо и издеваются над теми, кто ограничивает себя уставшим кодексом поведения. Им нельзя доверять, для них имеют значение только их собственные интересы и благополучие за счет кого-то или чего-то. Преступники попадают в эту категорию.
- **Ранг Чести 2-3: Ненадежный.** Хотя персонажи с рангом Чести 2 или 3 не особенно благородны, они, по крайней мере на словах, служат принципам и делают незначительные усилия, чтобы отстаивать эти принципы при определенных обстоятельствах. Возможно это пережиток воспитания личности, или возможно своими действиями он хочет только избежать полного бесчестия своего клана или господина. Тем не менее, самое главное для такого человека - он сам, и мало, что может убедить его в обратном.
- **Ранг Чести 4-5: Что ожидаемо.** Персонажи с рангом Чести 4 и 5 являются стандартом, с которыми большинство других соизмеряют себя. Такой самурай прилагает усилия каждый день, чтобы придерживаться догматов Бусидо и нести честь и славу своей семье и клану. Тем не менее, он - человек и имеет недостатки. Он может не ответить на вызов судьбы, но делает это не так часто, чтобы не сорваться в штопор позора и разочарования.
- **Ранг Чести 6-7: Исключительный.** Самурай с рангом Чести 6 или 7 понимает силу кодекса Бусидо. Такой человек все еще чувствует искушения, от которых персонажи с меньшей честью свихнулись бы, но он способен противостоять им убеждениями и силой воли. Эти самураи могут иногда отказываться от добродетели во имя практичности, но такие вещи являются исключением, нежели правилом.
- **Ранг Чести 8-9: Душа выше сомнений.** Самураи с рангом Чести 8 или 9 - редкие индивидуумы, сумевшие отложить в сторону свои личные чувства и проблемы, заменив их рвением

Действие	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
принять взятку	0	0	-3	-4	-7	-8
взять ответственность на себя за бесчестное поведение вышестоящего	8	7	6	4	3	3
признать превосходство противника	5	4	4	2	2	0
помочь раненому противнику	9	8	6	6	5	3
быть сообщником в отвратительном преступлении	-1	-4	-8	-12	-16	-20
быть сообщником в небольшом преступлении	0	-1	-4	-4	-8	-8
нарушить этикет, очень сильно	-1	-6	-10	-10	-16	-20
нарушить этикет, сильно	0	-2	-2	-2	-6	-6
нарушить этикет, слабо	0	0	-1	-2	-2	-2
неверность господину, супругу, вышестоящему	0	-2	-6	-10	-14	-18
обманут в результате преступления	-1	-4	-8	-12	-16	-18
обманут в результате неверности	0	-2	-4	-6	-10	-14
обманут в результате шутки	0	-2	-4	-4	-6	-8
неповиновение приказу господина	0	-2	-2	-6	-6	-10
перенести оскорбления своему предку	0	-2	-4	-4	-6	-8
перенести оскорбления себе	2	2	2	0	0	0
перенести оскорбления своей семье или клану	0	0	-2	-2	-4	-4
столкновение с превосходящим противником во имя семьи	8	6	5	4	3	2
сбежать с битвы	0	-2	-4	-6	-8	-10
следовать приказам несмотря на личные опасения	6	4	0	0	-2	-4
выполнить обещания несмотря на большие личные расходы	10	8	6	4	2	0
предоставить правдивый отчет о ваших расходах	8	6	4	2	0	0
врать для поддержки репутации	0	-2	-4	-6	-8	-10
манипулировать другими в постыдном поведении	0	-2	-4	-6	-8	-10
вежливо игнорировать чужое постыдное поведение	3	2	0	0	-2	-2
защищать интересы клана/семьи/господина несмотря на большой риск для себя	8	8	6	6	4	2
оказать доброту нижестоящему	6	6	4	4	2	2
показать искреннюю любезность врагам или конкурентам	9	7	5	2	0	0
использовать "Низкий" Навык	0	-1	-2	-3	-6	-9
использовать ложную любезность для получения преимущества над врагом	0	0	-2	-6	-10	-10

к долгу и Бусидо. Для одних эти мужчины и женщины являются образцом добродетели, на которых должны равняться и восхищаться ими, а для других, они непреклонные и негибкие педанты, которые не желают отступать даже немного от нерушимого кодекса поведения.

- **Ранг Чести 10: Сила тысячи предков.** Возможно одна душа из десяти тысяч достигает ранга Чести 10 и представляет наивеличайших и наиболее добродетельных героев во всей Империи. Такого человека невозможно упрекнуть ни в чем даже высшим кругам Императорской бюрократии. Люди такого калибра полностью преданы своему господину, клану и Императору, и являются эталоном добродетели в каждом действии.

Получение и потеря Чести

Персонаж получает и теряет Честь в зависимости от своих действий. Благочестивый персонаж, совершивший бесчестный поступок, вскоре обнаружит, что ранг Чести уменьшился. И наоборот, персонаж с низким рангом Чести, совершив благородный поступок, вскоре обнаружит, что его ранг Чести увеличился. Количество очков Чести, получаемых или теряемых, в результате деяния, зависит от ранга Чести совершившего его персонажа. Например, персонаж с рангом Чести 10 получит меньше очков Чести от показа любезности своим врагам, потому что от него этого ожидают, в то время как персонаж с рангом Чести 2 получит больше очков Чести, потому как такое действие является редким для этого человека и такого не ожидают от него.

Таблица представляет типичные значения изменения Чести за действия для разных рангов Чести. Как эти изменения должны происходить в игре зависит от выбора ГМа. Можно просто следовать таблице автоматически, а можно усилить контроль и создать специфические изменения к Чести на основе данной таблицы.

Сила Чести

Одно из преимуществ иметь высокий ранг Чести в том, что персонажи могут полагаться на свою честь в помощи противостоянию искушениям и манипуляциям, что для истинного самурая - легкая задача. Персонажи добавляют ранг Чести к результату любого броска на противостояние использованию Навыков Запугивания и Соблазна, а также ко всем броскам на противостояние эффектам Страх любого рода.

Распознавание Чести

Самурай с высоким рангом Чести ведет себя соответственно, и это может увидеть тот, кто обратит пристальное внимание. Любой персонаж может попытаться распознать ранг Чести другого лица, сделав бросок Знание: Бусидо/Осознанность (TN 30). Если бросок успешен, то делающий бросок человек может распознавать ранг Чести оцениваемого самурая.

Необязательное правило: Бросок Чести

ГМ возможно пожелает предложить более конкретную награду и стимул для персонажей, поддерживающих высокий ранг Чести. Это можно сделать путем введения в игру концепции броска

Изменения славы	
подтверждение	публичное подтверждение кем-то со Статусом 7+, добавляет один ранг
кровная месть	совершив месть получи Славу, равную Статусу или Славе противника (меньшее из двух)
пойманный на лжи	потеряй удвоенную Славу, полученную через ложь
завершает Задание	получи очки Славы, равные половине ранга Славы, давшего задание
мастерство ремесла	получи одно очко Славы, за каждый Подъем, когда создает что-то
проигрыш	битва/дуэль, потеряй ранг Славы оппонента
дуэль	выиграв дуэль, получи число очков Славы, равное $\frac{1}{3}$ Статуса/Славы оппонента
семейное бесчестье	потеряй один ранг Славы, если близкий родственник совершает поступок, достойный сэппуку
подарки	получи Славу, равную Славе/Статусу, если дар был сделан вышестоящим самураем
безделье	потеряй очко Славы за каждую неделю без получения Славы
безразличие	проигнорирован за плохое поведение, уменьши всю полученную Славу на 1, а потерянную увеличь на 2
бессмертие	вдохновив на произведение искусства, получи число очков Славы, равное рангу Славы поклонника
обучение	получи один ранг, когда получаешь ранг Проницательности
свадьба	увеличение ранга Славы менее известного супруга до на один меньше более известного супруга
публичное хвастовство	после получения Славы, можно получить дополнительное очко Славы через публичное хвастовство
роман	одно очко Славы после публичного заявления любви (без имени любовника)
схватки	одно очко Славы за побежденного бандита, ронина и так далее
статус	получи Славу, равную полученному Статусу
битва	3 очка Славы за выживание в битве, 6 на выигравшей стороне

Чести.

Бросок Чести позволяет персонажу призвать свою честь один раз за сессию, чтобы попытаться добиться успеха в том, что он в противном случае провалил бы однозначно. После провала персонажем броска Навыка, Черты, Кольца или заклинания, он может попытаться перебросить против неизменного TN, но с использованием своего ранга Чести в бросаемых и сохраняемых костях вместо оригинальных костей. (Например, персонаж с рангом Чести 6 провалил бросок атаки и решит обратиться к своей чести для переброса. Его нормальный бросок атаки - 7k4, но теперь он - 6k6, так как у него Честь 6 ранга.) Если второй бросок успешен, персонаж успешно выполняет действие. Однако, если он проваливает и этот бросок, персонаж не только проваливает действие, но также теряет полный ранг (10 очков) Чести, так как его вера в свои собственные возможности пошатнулась.

ГМ должен проявлять осторожность при использовании этого правила в своей игре. Хотя оно создает стимул для персонажей следовать пути Бусидо, оно также создает перекоп баланса игры в большой степени в пользу персонажей с высоким рангом Чести, так как позволяет им уверенно добиваться успеха один раз за сессию. ГМ должен тщательно обдумать вопрос об использовании этого правила в игре.

Слава

Слава – это мера известности индивида по всей Империи в результате личных достижений. В отличие Чести и Статуса, Слава очень изменчивый атрибут и может очень сильно измениться в результате одного поединка, схватки или боя. Лица, участвующие в известных событиях, такие как военные офицеры или дуэлянты, более склонны иметь высокую Славу, в то время как кроткие или ненавязчивые лица, такие как ученые или писари, имеют гораздо меньше шансов быть узнаваемыми. Удивительно, но высокопоставленные лица, Император или даймё Императорских семей, имеют относительно низкую Славу, потому как их вряд ли узнают за пределами ловушки их статуса и без сопровождения свиты. Мало людей в Империи, в конце концов, смогли бы узнать Императора, если бы он ехал в простой одежде без легиона телохранителей и слуг.

Слава является мерой известности, а не престижа, и кто имеет более низкую Славу, чем самурай, ни в коей мере не обязан ему подчиняться. Как ожидается, он выкажет ему должное уважение к его репутации, впрочем, и невыполнение этого требования может привести к законной причине для дуэли или к другим неприятным последствиям.

Получение Славы

Получение и потеря Славы можно сделать в различных формах, все они основаны на действиях самурая. Получение и потеря Славы в основном не под контролем индивида, так как Слава растет или уменьшается в результате рассказов о его подвигах. Подобно Чести, в компетенции ГМа способ изменения Славы: «автоматически» или нет.

Эффекты Славы

Чем выше ранг Славы самурая, тем больше вероятность, что он будет узнан, когда он встретит людей, которых не встречал прежде. Всякий раз, когда это происходит, ГМ может сделать бросок Знание: Геральдика/Интеллект для незнакомцев против TN 50. Это TN уменьшается на число, равное 5-кратному текущему рангу Славы самурая. Если бросок успешен, незнакомцы узнают самурая и реагируют соответствующим образом.

Презрение

Персонажи, получающие Славу за совершение уголовных или постыдных деяний, могут вместо этого получить Презрение, которое схоже со Славой во всех отношениях кроме того, что оно внушает страх и отвращение, а не трепет или уважение. Оно растет точно таким же образом, но для отвратительных и страшных деяний, которые в нормальных условиях приводят к потере Чести. Лиц с Презрением могут узнать таким же образом, но ответ тех, кто их узнает значительно отличается. Если персонаж имеет как Славу, так и Презрение, ранги должны быть объединены для определения вероятности того, что персонаж будет узнан.

Очки Презрения и ранги легче всего получить путем принятия недостатка Презренный или посредством действий во время игры, по усмотрению ГМа.

Статус

Рокуган - феодальное общество, и Статус является мерой роли и влияния индивида в этом обществе. Лица с более высоким Статусом управляют большими ресурсами и богатствами, в то время как лица с низким Статусом имеют мало полномочий над чем-то, может быть, даже над своей собственной жизнью. Статус является в основном статическим атрибутом и меняется нечасто. Вообще говоря, единственный способ для персонажа увеличить свой Статус - это получить назначение или продвижение от тех, кто стоит выше по иерархии в их семье, клане или Императорской бюрократии.

Монахи

Монахи занимают уникальное положение в социальном порядке Изумрудной Империи. В то время как их уважают за мудрость и преданность Тао Синсэя, у них нет истинного места в самурайском обществе. Считается, что монахи имеют Статус 1 и Славу 0. Монахи могут получить и Славу, и Статус, но только половину от числа Славы, которое обычно присуждают лицу самурайского сословия.

Поучение и потеря Статуса

Статус может быть получен только формальным продвижением самурая своим господином или дру-

Ранг Славы

Легендарный герой	10
Изумрудный Чемпион	8
Чемпион Великого Клана	8
Нефритовый Чемпион	7
Герой известной войны	7
Известный драматург, поэт, ремесленник	6
Даймё семьи Великого Клана	6
Известный мастер	6
Императорский Канцлер	6
Императорский Вестник	6
Сёгун	6
Голос Императора	6
Рикугунсёкан (Командующий армией)	6
Сирэйкан (Командующий легионами)	5
Герой победоносной войны	5
Император	4
Императрица	4
Императорский Советник	4
Императорский Казначей	4
Чемпион Малого Клана	4
Даймё семьи Мия, Отомо, Сэппун	4
Тайса (Командующий военного легиона)	4
Герой проигранной войны (благородный)	4
Тюй (Командующий ротой)	3
Изумрудный магистрат, нефритовый магистрат	3
Дети Императора	3
Гейша	3
Гунсо (Командующий военного подразделения)	3
Хатамото (Благородный слуга даймё)	3
Императорский Легионер / Нефритовый Легионер	3
Правитель провинции	3
Правитель города	2
Клановый магистрат	2
Каро (советник правителя)	2
Никутай (Заместитель командующего Гунсо)	2
Императорский посыльный	2
Семья даймё	2
Мастер, продавец, дипломат	1
Управляющий имением,	1
Хохэй (частные вооруженные силы)	1
Крестьянские солдаты, крестьянские воины	0.5
Деревенские чиновники, вассал самурай	0.5

Презрение

Бандит	1
Убийца	2
Изгнанник	4
Завоеватель (безжалостный герой)	4
Гайдзин (посол)	5
Гайдзин (любые)	6
Махо-цукай	8
Ниндзя	8
Темный лорд Земли Теней	10

гим вышестоящим лицом. Традиционно это делается в знак признания славной службы, хотя политические назначения также являются источником для таких вещей. Потеря Статуса встречается реже и делается теми же лицами, но в качестве наказания за своего рода неудачи, как правило невыполнение долга. Мало что можно сделать в таких случаях, хотя в случае несправедливого понижения самурай может в знак протеста против его понижения в должности обратиться к более власти держащему, кто имеет влияние на лицо, понизившее в должности. Если понижение окажется несправедливым, происходит восстановление Статуса обиженного участника и потеря Чести для человека, который выполнил несправедливый акт. Тем не менее, неуместный протест обычно приводит к еще более суровому наказанию для протестующего самурая.

Эффекты Статуса

Статус дает самураю власть над другими самураями более низкого Статуса, но только если эти самураи находятся в той же иерархической вертикали. Самурай из клана льва со Статусом 3, например, не может давать указания самураю из клана Богомола со Статусом 2, если они не являются членами одной военной организации или гражданского порядка подобного рода; иначе Лев просто не имеет власти над Богомолем. С другой стороны, Лев со Статусом 3, как правило, отдает приказы другим Львам со Статусом 2. Самураю всегда следует быть осторожным в этом и быть уверенным, что он не прерывает или не отменяет приказы других самураев с еще более высоким Статусом, чем у него. Отмена вышестоящего приказа ведет к потере Чести и возможно к потере Статуса.

	Статус
Император	10
Императрица	9.9
Голос Императора	9.5
Дети Императора	9.4
Даймё семьи Мия, Отомо и Сэппун	9.3
Изумрудный Чемпион, Нефритовый Чемпион, Сёгун	9
Императорский Канцлер, Императорский Советник	9
Чемпион Великого Клана	8
Чемпион Малого Клана	7.5
Императорский Вестник	7
Императорский Казначей	7
Даймё семьи Великого Клана	7
Рикугунсёкан (командующий армией)	7
Хатамото (благородный слуга даймё)	6
Правитель провинции	6
Сирэйкан (командующий несколькими легионами)	6
Правитель города	5
Тайса (командующий военного легиона)	5.5
Тюй (командующий военной ротой)	5
Даймё вассальной семьи	5
Каро (главный советник правителя)	4.7
Изумрудный или Нефритовый магистрат	4.5+
Почитаемый Сэнсэй	4
Клановый магистрат	4+
Гунсо (командующий военным подразделением)	3
Средний самурай Императорской семьи	3
Посол, Гокэнин (менеджер поместья)	2
Сися (Императорский посланник)	2
Никутай (заместитель Гунсо)	1.5
Аббат Братства	1.5
Средний самурай Великого Клана / Малого Клана	1
Хохэй (наёмник)	1
Типичный монах Братства	1
Дзи-самурай (вассальные семьи)	0.5
Асигару (солдат-крестьян)	0.4
Досин (деревенский чиновник)	0.3
Будока (Крестьянские Воины)	0.2
Ремесленники, купцы	0.1
Ронин	0
Крестьяне	0
артист, гейша	-1
кожевник, мясник	-4
мучитель	-5
могильщик	-8
ниндзя	-10

Книга Огня 火の本

“Эмиссару трона следует иметь силу стали, равную его силе чести”

Сэппун Кацура

Создание персонажа, Краткий курс

Для тех из вас, кто играл в предыдущие версии Легенды Пяти Колец, методика создания персонажа будет казаться вполне знакомой, хотя есть несколько изменений. Если вы новичок в игре, пожалуйста, продолжайте чтение для полного понимания каждого шага в процессе. Вот краткий обзор:

Шаг 1: Выбор клана

Это наиболее определяющий аспект любого персонажа в Легенде Пяти Колец, он будет больше всего влиять на ролевой опыт. Выбираемый Великий Клан, из которого берет начало ваш персонаж, описан в Книге воздуха и далее в этой главе.

Шаг 2: Выбор семьи

Даже в рамках одного клана существует большой выбор семей для персонажа. После того, как выбрали ваш клан, выберите одну из семей, которая состоит в клане, чтобы получить дополнительные преимущества. Механические преимущества отдельных семей перечислены в Великих Кланах далее в этой главе.

Шаг 3: Выбор школы

Так же как семьи, в Великих Кланах существуют различные школы, которые учат древним тайным методам силы. Они дают персонажам преимущество над своими врагами и идентифицируют персонажа, как надежного члена клана. По четыре школы для каждого Великого клана описаны в этой главе.

Шаг 4: Добавьте персонажу индивидуальности

Персонажам даются Очки Опыта для обозначения улучшения их способностей в течение долгого времени, и они основаны на трудностях, с которыми персонаж сталкивается. Они даются персонажам в конце приключения (смотрите Книгу Пустоты для дополнительной информации), а также в момент создания персонажа для представления всего, чему персонаж научился в течение своей жизни до того момента начала приключений. Нормальный стартовый персонаж начинает с 40 Очками Опыта, и тратит их на покупки Черт, Преимуществ и Навыков. Дополнительные Очки Опыта можно приобрести путем покупки Недостатков.

Шаг 5: Производные атрибуты

Некоторые способности или черты, которыми обладает персонаж определяются на основе других вещей. Для завершения создания вашего персонажа, запишите его Честь (определяется школой), Статус (1.0 по умолчанию), Славу (1.0 по умолчанию), и вычислите его ранг Проницательности.

Создание персонажа

Процесс создания персонажа для L5R RPG может быть сложным или простым, как пожелают отдельные игроки и ГМ. Тем не менее, наиболее важной стороной создания персонажа является не механика, которая представляет его способности, а скорее его личность, история и амбиции. Самурай - не безмозглый воин, несмотря то, что кодекс Бусидо диктует; они, мужчины и женщины, обладают невероятным желанием жить, но в то же время в них отсутствует страх по отношению к смерти. Перед тем, как создать своего персонажа в механических концепциях, важно понять, кто он такой. Некоторым игрокам помощь в этом не нужна, но для других может оказаться весьма полезной Игра в двадцать вопросов.

Игра в двадцать вопросов

Хотя механика при создании персонажа очень важна, наиболее важные стороны вашего персонажа вообще мало связаны с механикой. Каким персонажем вы хотите играть? Какая у него история? Какие цели? Что для него самое главное в мире? На эти вопросы вы должны ответить, прежде чем начнете листать секции книги с механикой. Для облегчения процесса мы предоставляем двадцать вопросов, ответы на которые являются жизненно важными для понимания любого хорошо развитого объемного персонажа.

1. К какому клану принадлежит ваш персонаж?

Клан персонажа характеризует его, потому что каждый клан имеет определенную хорошо налаженную философию, предрассудки и идеалы. Будет ли персонаж придерживаться стереотипов своего клана или ломать их, так или иначе они окажутся очень важны для его личности.

2. К какой семье принадлежит ваш персонаж?

Так же, как и клан персонажа, семья является особенно важной характеристикой. Стереотипы

каждого клана широки, но отдельные семьи внутри клана имеют конкретику, подробные роли и отношения, которые в дальнейшем определяют личность клана и тех, кто ему служит.

3. Кто ваш персонаж: буси, сюгэндзя или придворный?

Долг - важный аспект жизни каждого самурая, и определить, как именно персонаж исполняет свой долг, важный шаг, чтобы вдохнуть жизнь в него или нее. Является ли персонаж воином и солдатом, священником и ученым, или дипломатом и политиком?

4. Как бы другие описали внешний вид вашего персонажа?

Каждый персонаж должен иметь общее описание, чтобы придать ему некоторый живой вид при описании его другими. Что сразу бросается в глаза? Видно ли его настроение на его лице или он - загадка? Чувствуют ли другие себя рискованнее рядом с вашим персонажем, или наоборот, им неудобно быть рядом?

5. Каковы основные мотивы вашего персонажа?

Хотя все самураи в теории исключительно выполняют пожелания своего господина, у большинства есть свои собственные цели. Некоторые могут быть простыми, просто поддерживать честь своих предков, в то время как другие могут делать всё для поиска утерянной реликвии или мстить за поругание чести своей семьи.

6. Кому ваш персонаж доверяет большего всего в жизни?

Персонажи должны иметь развитые отношения для облегчения ролевой игры. Этот вопрос включает в себя не только описание личности, но как этот человек встретил персонажа, почему они так близки и другие подобные вопросы.

7. В чем великая сила и великая слабость персонажа?

Великую силу персонажа другие должны всегда видеть и восхищаться, в то время как слабые стороны, с которыми персонаж борется, должны быть скрыты от других. В чем персонаж видит свою силу или слабость, и как это отражается на его фактических способностях?

8. Что ваш персонаж думает о Бусидо?

Хотя все самураи почитают кодекс, большинство кланов и семей почитают определенные принципы больше по сравнению с другими. Какой же принцип он считает наиболее важным, а какой - несущественным? Есть ли различия во взглядах с его кланом?

9. Какое мнение персонажа о своем клане?

Конечно, все самураи - верные и преданные слуги клана, но это не значит, что они не имеют собственного мнения. Является ли персонаж боевым вассалом в пацифистском клане? Или он пацифист в обществе воинов? Согласен ли его персонаж с текущими врагами и союзами клана?

10. Ваш персонаж состоит в браке?

Брак - очень важный институт в Империи. Супруг самурая отвечает за управление имением, и обладает значительной политической властью в зависимости от размера своих активов. Состоялся ли брак персонажа, или он или она все еще помолвлены? Был ли знаком самурай со своей половинкой, или они были совершенно незнакомы? Есть ли истинная любовь у персонажа, которая будет мешать свадьбе, или самурай поставит долг выше сердца?

11. Есть ли у вашего персонажа предрассудки?

Большинство кланов отрицательно предрасположены по меньшей мере к одному другому клану, с кем у них чаще всего вспыхивают конфликты в течении десятилетий или даже столетий. Присоединится ли персонаж к этим предрассудкам или же у него собственные антипатии для других кланов, или даже союзнические планы на основе своего собственного опыта?

12. Кому наиболее лоялен ваш персонаж?

Самый простой ответ на этот вопрос, конечно же, будет "Император", но очень мало самураев имеют честь служить Сыну Неба напрямую, а не в результате длинной цепи полномочий, которые могут включать в себя Изумрудного Чемпиона, Чемпиона Клана, даймё семьи, правителя провинций или даже местного магистрата. Кому персонаж непосредственно служит, и кто тот человек, кому он является самым верным слугой?

13. Какие наиболее и наименее любимые вещи у персонажа?

Здесь может быть широкий спектр ответов, в том числе материальная собственность, деятельность, место или всё что угодно, что может прийти на ум. Почему персонаж уважает эти вещи? Какое значение они имеют для его истории?

14. Есть привычки ли у вашего персонажа?

Каждый человек стремится действовать в соответствии с протоколом и этикетом, но есть незначительные и безобидные детали поведения, которые проявляются у него чаще всего. Кусает ли персонаж губу, когда нервничает? Возможно у него есть уникальное приветствие, которое он предпочитает использовать. Что он делает с руками, когда ничего не происходит?

15. Что можно сказать об эмоциях персонажа?

Истинный самурай не должен показывать эмоций, но никто не может быть настолько дисциплинированным всё время, и каждый демонстрирует некоторую степень эмоциональности в тот или

иной момент времени. Какие эмоции персонажа проявляются, когда возникают обстоятельства? Какие вещи легко подталкивают его к краю эмоциональности, а какие являются самыми простыми для сдерживания?

16. Как бы ваш персонаж обращался с неподобающим поведением подчиненного?

Действия подчиненного отражают честь его начальника, и в таких случаях начальник имеет обязательства в отношениях с подчиненным. Потребуется ли персонаж сэппуку от подчиненных даже за незначительный проступок (что-то, что может значительно повлиять на персонажа очень быстро), или он простит такое поведение и попытается исправить?

17. Как бы родители персонажа описали бы его?

Преданность своим родителям - правильное поведение для любого самурая, но преданность может быть и без реального уважения между родителем и ребенком. Есть ли у персонажа отношения с родителями или он отчужден? Было ли воспитание персонажа источником радости или разочарования для родителей? Живы ли они еще, или их не стало еще в юном возрасте персонажа?

18. Какова высшая амбиция у персонажа?

Желание - это грех, но амбиции, закаленные долгом, считаются приемлемыми среди большинства из самурайской касты. Например, буси часто стремятся стать военачальниками, в то время как придворные не желают ничего кроме, как управлять другими при влиятельных дворах. Какова конечная цель персонажа и возможно более важно, как далеко он готов зайти, чтобы выполнить её?

19. Насколько религиозен персонаж?

Среди буси и придворных уровни религиозной преданности широко различаются. Конечно же сюгэндзя религиозны, но даже в их рядах есть те, кто более трепетно относится к вере, чем другие. Является ли персонаж тем, кто усердно молится и совершает поездки в храмы, или же он исключил необходимость следования религии и вместо этого принял верховенство стали в его жизни?

20. Как ваш персонаж умрет?

Это очень важный и пугающий вопрос, но на него нужно дать ответ. Каждый самурай живет в нескольких шагах от смерти, и смерть - постоянная угроза в любой день жизни самурая. В чем судьба персонажа? Как он встретит свой конец, когда придет время присоединиться к своим предкам, или переродиться во вселенной как часть Небесного Колеса?

Другие вопросы

Для тех, кто полюбил Игру в двадцати вопросов, нет необходимости останавливаться! Вы можете развивать своего персонажа так, как вам нравится с помощью похожей системы. Для тех, кому требует немного вдохновения, вот еще двадцать вопросов, которые могут помочь подстегнуть ваши творческие способности.

1. Есть ли у вашего персонажа конечная цель, и если да, то какая?
2. В чем секрет вашего персонажа, и что произойдет, если он будет обнаружен?
3. Что ваш персонаж думает о политическом климате в Рокугане?
4. Что ваш персонаж делает, чтобы расслабиться?
5. Если бы вашему персонажу дали коку, как бы он потратил его?
6. Ваш персонаж стереотипно смотрит на низшие классы?
7. Как зовут его родителей, братьев и сестер, и чем они занимаются?
8. Какую награду ваш персонаж больше всего хочет получить?
9. Как выглядит катана или сая вашего персонажа?
10. Что ваш персонаж больше почитает: Тао Синсэя или Фортуны?
11. Какое самое святое владение персонажа?
12. Кто самый близкий друг вашего персонажа?
13. Кого ваш персонаж любит, боится и ненавидит?
14. Как ваш персонаж относится к каждому из Великих Кланов?
15. Как ваш персонаж относится к разным профессиям в Небесном Порядке?
16. Кто идеальный приятель вашего персонажа?
17. Как ваш персонаж реагирует на незначительную грязь или непочтительность других?
18. Ваш персонаж был подвержен махо или другим крупным богохульствам?
19. Какой бы вы дали совет вашему персонажу?
20. Кто главный враг вашего персонажа?

После того, как фон персонажа полностью разработан, нужно убедиться, что механика соответствует персонажу. Следующие шаги - процесс, при котором персонаж создается согласно механике ролевой игры Легенда Пяти Колес.

Шаг 1: Начнем

Есть вещи, которые нужно знать, прежде чем заглядываться на Навыки персонажа и другие способности. В первую очередь каждый персонаж обладает пятью Кольцами, которые детально описаны в Книге Земли. Каждое Кольцо представляет одну из сторон умственных и физических

способностей персонажа. Напомним:

- Воздух: Рефлексы и Осознанность
- Земля: Выносливость и Сила Воли
- Огонь: Ловкость и Интеллект
- Вода: Сила и Восприятие
- Пустота: Пустота не имеет черт, но представляет Очки Пустоты. Персонаж имеет число Очков Пустоты, равное его Кольцу Пустоты.

В начале все ранги Колец персонажа равны 2. Когда отдельные Черты, которые составляют Кольцо увеличиваются, Кольцо всегда остается равным наименьшему рангу из двух. Например, если у персонажа Ловкость 4 и Интеллект 2, то его Кольцо Огня будет 2. Если персонаж увеличил свой Интеллект до 3, его Кольцо Огня станет 3, и так далее.

Кроме того, к этому моменту вы уже знаете о том, какие клан и семья будут у персонажа. В этом случае запишите это на листе персонажа, а затем определите, какие бонусы к Чертам вы получаете от этого выбора. Это представляет семейное наследие в тренировках, родословной и опыте. И такая Черта теперь имеет ранг 3 вместо 2. Например, если ваш персонаж из семьи Мирумото клана Дракона, он получает +1 Ловкость и таким образом начинает с Ловкостью 3.

Шаг 2: Основы

Ваш персонаж создан в рамках клана и семьи, но прошло время, чтобы сделать его немного более конкретным. Вы должны к этому моменту знать, будет ли ваш персонаж буси, придворный, сюгэндзя или некто из несколько других школ, которые имеют разные описания (например, монах или ниндзя) или не имеют описания вообще. Эти описания влияют на то, какие способности ваш персонаж может позже узнать, в том числе определенные преимущества или недостатки, а также дополнительные механики, которые ваш ГМ может выбрать для включения в кампанию (смотрите Шаг 3 для получения дополнительной информации о них).

Когда вы выбрали школу, то ваш персонаж получил ряд преимуществ. Во-первых, еще одна Черта получает бонус +1. Если это та же Черта, что и предоставляла ваша семья, то Черта сейчас будет 4 вместо 2 в начале игры. Большинство комбинаций не дает двойного прироста, но, тогда ваш персонаж будет иметь две Черты, которые начинаются с 3 вместо 2. Например, если персонаж из семьи Мирумото присоединился к Школе Буси Мирумото, он начнет с Ловкостью 3 (+1 Ловкость от семьи) и Выносливостью 3 (+1 Выносливость от школы). В дополнение к бонусу Черта, школа вашего персонажа определяет стартовый ранг Чести, который также должен быть отмечен в соответствующем месте на листе персонажа.

Каждая школа учит своих учеников семи Навыкам. Если не указано иное, все эти Навыки начинаются с ранга 1. Многие школы позволяют персонажу выбрать один или несколько из этих Навыков из более широкой группы (например, Навыки Знание), чтобы представить разнообразную подготовку в большинстве додзё. Очевидно, что этот выбор не может совпадать с уже преподаваемым в школе. Запишите на листе персонажа все Навыки, предоставленные в рамках школы вашего персонажа. Например, персонаж, поступивший в Школу Буси Мирумото, запишет следующие Навыки на своем листе (потому что они перечислены в описании школы): Защита, Иайдзюцу, Кэндзюцу (Катана), Знание: Сюгэндзя, Медитация, Теология, один Высокий или Бугэй Навык

Согласно преимуществам и Навыкам теперь вы должны включить Экипировку персонажа, которая содержит все стартовое снаряжение и его Технику. Техники – это мощные способности, которые преподают в различных школах, которые держатся в секрете от других кланов любой ценой, а иногда даже от других семей в одном клане. Они представляют, пожалуй, самое мощное преимущество персонажа против своих противников и должны быть перечислены на листе персонажа для простоты использования.

Шаг 3: Настройка

После того как получены все способности от клана, семьи и школы, пора настроить персонажа, чтобы он не был одним из армии клонов, похожим на любого другого члена его школы. Это делается за счет приобретения дополнительных способностей, в том числе увеличении рангов в Чертах или Навыках, представляя жизнь персонажа до момента начала кампании. Способности можно приобрести с помощью Очков Опыта. Начинающий персонаж имеет 40 Очков Опыта. Эти очки могут быть потрачены любым из следующих способов.

Персонаж может увеличить Черту, заплатив количеством Очков Опыта, равным 4-кратному рангу увеличенной Черты. Например, увеличение Рефлексов персонажа от 2 до 3 будет стоить 12 Очков Опыта. Не забудьте проверить, не увеличился ли ранг Кольца с увеличением ранга Черты.

Можно увеличить ранг Кольца Пустоты непосредственно, так как оно не имеет Черт. Однако, это дороже, потому что Кольцо Пустоты вносит непосредственный вклад в ранг Проницательности персонажа (смотри ниже). Повышение ранга Кольца Пустоты стоит 6-кратный новый ранг Очков Опыта. Например, увеличение Кольца Пустоты персонажа от 2 до 3 будет стоить 18 Очков Опыта.

Очередной ранг Навыка можно приобрести за количество Очков Опыта, равные очередному рангу Навыка. Для приобретения Навыка, которым персонаж не обладает, нужно 1 Очко Опыта, и у Навыка будет ранг 1. Например, повышение Навыка от 2 до 3 будет стоить 3 Очка Опыта. Уточнение для Навыка можно приобрести за 2 Очка Опыта. Уточнение и связанные с ним бонусы объясняются далее в этой главе.

Преимущества и Недостатки можно приобрести по стоимости, указанной в их описании. Например, Преимущество, которое стоит 3 очка, требует 3 Очка Опыта за добавление в лист персонажа. Недостатки используются аналогично, только персонаж получает дополнительные Очки Опыта при добавлении; максимум очков, полученных из Недостатков, равен 10. Например, персонаж с 40 Очками Опыта берет Недостатки на 4 очка и получает в итоге 44 Очка Опыта, чтобы потратить их на улучшения.

Есть и другие возможности увеличить опции персонажа, если ГМ посчитает это необходимым для расширения кампании. К ним относятся Ката, Кихо и другие преимущества, описаны в Книге Воды: Расширенная Механика. Если ГМ разрешил эти опции для игры, то их можно добавить за Очки Опыта обычным способом.

Тратя Очки Опыта, пожалуйста, помните, что ни один стартовый персонаж не может начать игру с любой способностью, будь Черта или Навык, ранг которой выше 4.

Шаг 4: Детали

После траты ваших Очков Опыта ваш персонаж практически завершен. Запишите стартовые ранги Славы и Статуса вашего персонажа, оба должны начинаться с 1.0, если у вас нет других способностей, которые повышают их (например, Преимущество Известность увеличивает стартовый ранг Славы персонажа). Кроме того, необходимо рассчитать ранг Проницательности вашего персонажа (смотрите ниже). И теперь вы готовы начать игру!

Пример создания персонажа

После внимательного прочтения о различных кланах и семьях Аарон решил, что он хотел бы играть за семью Сиба из клана Феникса. Хотя для Сиба вполне возможно быть сюгэндзя, Аарона больше заинтересовал отыгрыш в качестве буси, и он выбрал Школу Буси Сиба для своего персонажа, Сиба Гюкаро. Аарон записал, что все Черты Гюкаро начинаются с 2, но для Восприятия и Ловкости с 3 (Восприятие является бонусной Чертой для семьи Сиба и Ловкость - для Школы Буси Сиба). Аарон также записал, что Гюкаро имеет Навыки: Защита, Кэндзюцу, Кюдзюцу, Медитация (Восстановление Пустоты), Копья и Теология - в ранге 1, потому что этим Навыкам обучают в школе. Еще он может выбрать один Высокой Навык или Бугэй Навык, так что Аарон записывает Иайдзюцу (Высокий, Бугэй и другие типы Навыков объясняются позже в этой главе в разделе Навыки). Он хочет, чтобы Гюкаро имел возможность драться на дуэли за своего товарища Феникса, если это будет необходимо. Он также записывает ранг Чести 5.5 и снаряжение, согласно Экипировке школы. Наконец, он записывает механики, связанные с первым рангом Техники для Школы Буси Сиба, которым Гюкаро научился во время пребывания в додзё до начала игры.

После всех основ от семьи и школы Аарон готов потратить 40 очков опыта. Он решает, что хочет выбрать сначала Недостатки, так что будет точно знать сколько у него Очков Опыта. Аарон читает список Недостатков, зная, что может набрать до 10 очков Недостатков в сумме, но в конечном счете выбирает только два: Сомнения и Идеалист. Аарон хочет, чтобы Гюкаро не был уверен в изучении Теологии в связи с ужасными отношениями с одним из сэнсэев в додзё, и чтобы Гюкаро был молодым и идеалистическим человеком, который очень тверд в пути Бусидо, несмотря на его очевидные недостатки. Сомнения стоит 4 очка, а Идеалист стоит 2, и Аарон отмечает, что имеет в общей сложности 46 Очков Опыта для трат.

Так как многие из Техник Школы Буси Сиба подключают Кольцо Пустоты, Аарон решает увеличить его, несмотря на дороговизну. Повышение Кольца Пустоты от 2 до 3 стоило 18 Очков Опыта (новый ранг 3 умноженный на 6), и осталось 28 очков. Он также увеличивает Рефлексы Гюкаро от 2 до 3, чтобы сделать его более трудной мишенью в бою, увеличить способности к дуэлям и стрельбе из лука. Это стоило 12 очков (новый ранг 3 умноженный на 4), оставив Аарону 16 очков.

Глядя на Навыки Гюкаро, Аарон решает увеличить Кэндзюцу, Кюдзюцу и Иайдзюцу до 2, в общей сложности потратив 6 очков (по 2 очка за каждый Навык, стоимость нового ранга). После подумав, он увеличил Кэндзюцу до 3 для соответствия образу способного фехтовальщика. Это стоило еще 3 очка, оставив Аарону только 7 очков. Он тратит еще 2 очка для увеличения Защиты Гюкаро до 2, а затем начинает искать Преимущества на его последние 5 очков. Через некоторое время он, наконец, принимает решение взять Добродетель (3 очка) и Безупречный (2 очка), оба из которых поддерживают концепцию персонажа об образе добродетельного фехтовальщика на пути к великому будущему.

Все очки потрачены, и всё соответствует задуманному. Он корректирует ранг Чести Гюкаро, который сейчас равен 6.5 благодаря Преимуществу Добродетель. Также записывает ранги Славы и

Статуса, равные 1.0, потому что Аарон не покупал Преимуществ, которые бы увеличили их. Взглянув на свой лист еще раз, он решает, что всё выглядит довольно хорошо, и представляет своего персонажа ГМу.

Развитие своего персонажа

Персонажи в L5R RPG не статичные. Они меняются с течением времени, их опыт оттачивает их способности или добавляет новые. Это представлено в виде награждения дополнительными Очками Опыта от ГМа либо в конце каждой сессии, либо в конце каждого приключения. (Смотрите Книгу Пустоты для дальнейших объяснений, сколько и как часто можно присуждать Очки Опыта.) Эти дополнительные Очки Опыта можно потратить точно так же, как и при создании персонажа. Их также можно сохранить из одного приключения в другое для накопления достаточного количества, чтобы позволить себе более дорогие усовершенствования.

Одна из важных характеристик персонажа, меняющаяся с течением времени при увеличении способностей, это ранг Проницательности. Ранг Проницательности – это средство измерения общих способностей персонажа, определяющее прогресс в исследовании древних Техник его школы и сравниваемое с рангами других персонажей для определения соотношений сил. Ранг Проницательности рассчитывают путем сложения рангов всех Колец персонажа и умножения на десять, а затем добавления суммы всех рангов Навыков. Например, персонаж со всеми пятью Кольцами на 2 и с суммой рангов Навыков 20 будет иметь Проницательность 120. Ранг Проницательности изменяется с шагом в 25:

• Проницательность 1-149	Ранг 1
• Проницательность 150-174	Ранг 2
• Проницательность 175-199	Ранг 3
• Проницательность 200-224	Ранг 4
• Проницательность 225-249	Ранг 5
• Проницательность 250-274	Ранг 6
• Проницательность 275-299	Ранг 7
• Проницательность 300-324	Ранг 8
• +25 очков Проницательности	+1 Ранг

Ранг Проницательности очень тесно связан с другой аналогичной мерой под названием ранг Школы. В то время как ранг Проницательности учитывает характеристики персонажа в целом, ранг Школы – только прогресс персонажа в определенной школе. Для начинающего персонажа ранг Школы и ранг Проницательности одинаковы. Когда персонаж получает второй ранг Проницательности, он также получает второй ранг Школы, и может узнать Техники 2 ранга этой школы. Когда он достигает 3 ранга Проницательности, он также получает 3 ранг Школы и может узнать Техники 3 ранга своей школы.

В некоторых ситуациях персонаж может иметь ранги в двух или более различных школах. Наиболее распространено это путем взятия Преимущества Несколько Школ. Это создает разрыв между рангом Проницательности и рангом Школы, но прогрессия остается такой же. Например, Акодо буси 2 ранга берет Преимущество Несколько Школ и перестает изучать путь Буси Акодо и начинает обучаться в Школе Буси Мото клана Единорога. Когда увеличивается ранг Проницательности, увеличивается ранг его новой Школы Буси Мото, а не старой Школы Буси Акодо. Так что, когда этот персонаж достигнет 3 ранга Проницательности, вместо получения 3 ранга Школы Буси Акодо он получит 1 ранг Школы Буси Мото и изучит все ее Техники 1 ранга. Его ранг Школы Буси Акодо больше не будет меняться при увеличении ранга Проницательности.

Ранг Проницательности 6 и более

Хотя это происходит не часто, некоторые кампании могут продолжаться долго, и персонажи могут освоить все пять Техник их начальных школ. Когда это происходит, то персонаж выбирает другую школу из своего клана и начинает обучение в этой школе, начиная с Техники 1 ранга. Персонажи, выбравшие эту опцию, должны соответствовать всем требованиям новой школы, как описано в Преимуществе Несколько Школ, но они не должны покупать это Преимущество; оно предоставляется им бесплатно.

Книга Воды содержит дополнительные опции для персонажей с высоким рангом Проницательности, такие как Расширенные Школы, которые ГМ может ввести в игру. ГМ, желающий начать кампанию на более высоких уровнях, должен увеличить количество начальных Очков Опыта для создания персонажа.

Сюгэндзя и ранг Проницательности

Описание на этой странице относится к школам, которые обладают пятью Техниками, постигаемыми в процессе развития. Однако, некоторые школы имеют только одну Технику; Школы Сюгэндзя

являются наиболее ярким примером этого. Когда персонаж-сюгэндзя достигает нового ранга в школе, он получает следующие бонусы вместо новой Техники:

- Ранг Школы Сюгэндзя увеличивает количество бросаемых костей при броске заклинания.
- Новый ранг Школы определяет Уровень Мастерства заклинаний, которые он может сотворить.
- Он изучает 3 новых заклинания из нового Уровня Мастерства.

Великие Клан

Бесспорно, наиболее мощные и влиятельные слуги Императора Рокугана – это Великие Клан, сила, которая формировала историю Империи. Основателями семи Великих Кланов были Ками, сыны и дочери Госпожи Солнце и Господина Луны. С тех времен появились еще два клана, но только один из них, клан Богомола, действительно обладает статусом Великого Клана. Клан Паука претендует на звание Великого Клана без поддержки остальной части Империи и описан в Книге Воды.

Клан Краба

Стойкие Крабы являются защитниками Рокугана, ответственные за обеспечение безопасности южной границы Империи против демонов из Земли Теней. Столетия постоянной войны против нелюдей закалили Краба в чрезвычайно сильных, жестоких и практичных воинов, но всё же у них осталось немного вежливости и манер. В результате другие кланы часто считают их грубыми варварами.

Семья Хида: +1 Сила

Потомки Ками Хида – одни из крупнейших и сильнейших самураев во всей Империи. Бремя защиты Империи лежит на них, и они – одновременно невероятные воины и опытные тактики обороны. Самураи Хида часто негодуют, что других кланы живут припеваючи под их защитой, и даже издеваются над Крабом за их манерность.

Семья Хирума: +1 Ловкость

Тихие и смертоносные Хирума – разведчики и ёдзимбо Краба. Они проворны и грациозны, также, как Хида сильны, воины из этих двух семей, как правило, очень хорошо дополняют друг друга. Самураи Хирума часто имеют отвратную обязанность – разведка Земли Теней, задача, которая приводит многих к смерти или разорению.

Семья Кайу: +1 Интеллект

Трудолюбивые Кайу ответственны за самые впечатляющие и древние чудеса инженерного дела во всей Империи. Они – осадные инженеры и архитекторы клана Краба, и несут долг сохранения Великой Стены Плотника, а также за ее оборону.

Семья Куни: +1 Интеллект

Зловещие по внешнему виду и делам, Куни – одни из самых опасных сюгэндзя в Империи. Руководство семьи давно установило, что единственная надежда победить Земли Теней – это понять их, и поэтому Куни обладают знаниями, которые бы свели большинство людей с ума.

Семья Торитака: +1 Восприятие

Крошечная семья Торитака была известна как клан Сокола перед трагедией, угрожавшей полностью уничтожить Малый клан. И он был поглощен кланом Краба для предотвращения угрозы, растущей в его рядах. Торитака родом из региона, который часто посещают духи, и они очень хорошо осведомлены о призраках и духах всех различных типов.

Семья Ясуки: +1 Осознанность

Странно отличаясь с другими семьями Краба, Ясуки худы телосложением и коварны умом. Они были частью клана Журавля, но присоединились к Крабу в третьем веке, спровоцировав первый большой внутренний конфликт в рокуганской истории. Они – купцы и придворные, всегда ищут любые средства, чтобы получить преимущество для своего клана, и озабочены материальной выгодой больше, чем считается уважительным для кого-то из самурайского сословия.

Школа Буси Хида

Боевой стиль Хида является одним из старейших и наиболее уважаемых школ буси в Империи и с очень простым посылом: держать атаки противника, пока не появится возможность сокрушить его чистой грубой силой. Стиль был сформирован в первые годы борьбы клана с ними и другими существами Земли Теней, когда выживали только сильнейшие и наиболее выносливые среди последователей Хида.

Понижение Урона

Некоторые Техники и способности Краба ссылаются на способность Понижение Урона, чья особенность обычно предназначается для брони, позже в этой главе. Ранг Понижения Урона уменьшает урон, нанесенный любой успешной атакой, на величину этого ранга. Так Краб с Понижение Урона 3, который получил 15 Ран от атаки, фактически получает только 12 Ран.

Школа Буси Хида включает в себя два предмета: смягчение урона и использования тяжелого оружия. Буси Хида не могут быть самыми точными самураями в Империи, но, когда они вступают в бой, они наносят огромный урон. И к счастью для них они способны держать невероятное количество ударов, пока ждут момента, чтобы смять своих врагов.

Школа Буси Хида

- **Бонус:** +1 Выносливость
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Тяжелое Оружие (Тэцубо), Запугивание, Кэндзюцу, Знание: Земли Теней, один Бугэй Навык
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Легкая или Тяжелая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, Тяжелое или Древковое Оружие, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Краба.** Буси Хида является воплощением "тяжелой пехоты" и способен переносить тяжелые удары и отдавая в ответ сокрушительные атаки. Вы можете игнорировать штрафы к TN за ношение тяжелой брони для всех Навыков, кроме Скрытности. При использовании Тяжелого Оружия вы получаете бонус +1k0 к броскам урона.
- **Ранг 2: Гора не Двигается.** Буси Хида славится необычайной стойкостью, выдерживая раны, которые убьют нормальных людей. Вы получаете Понижение Урона равное вашему Кольцу Земли.
- **Ранг 3: Две Клешни, Один Ум.** Буси Хида не знают без усталости. Вы можете делать атаки как Простое Действие вместо Сложного при использовании Тяжелого Оружия или оружия с ключом Самурай.
- **Ранг 4: Сокрушающий Удар.** Хида не останавливается ни перед чем, чтобы уничтожить своих врагов, что разбудили его гнев. Один раз за встречу владеющий Тяжелым Оружием может сделать рассчитанный удар по противнику. Уменьшите Понижение Урона противника на 4 для этой атаки. Если эта атака прошла успешно, вы ошеломили цель. Цель может оправиться от Ошеломления, сделав успешный бросок Кольца Земли против TN, равного нанесенному повреждению, во время этапа Реакции каждого Раунда. TN уменьшается на 5 каждый раз, когда цель проваливает бросок.
- **Ранг 5: Гора не Падает.** Ничто не может остановить воина Хида от выполнения своего долга, даже угроза смерти. Вы можете потратить Очко Пустоты на этапе Реакции. Во время вашего следующего Хода можете предпринимать Действия, как если бы вы имели ранг Ран - Здоров. Вы игнорируете Состояния: Ошеломление, Усталость и Оглушение. Бонусы от этой Техники длятся до следующего этапа Реакции.

Школа Сюгэндзя Куни

Часто неправильно понимаемую, Школу Сюгэндзя Куни описывают как собрание навязчивых безумцев, слишком глубоко заглянувших в тайны, которые никто не должен исследовать. Большинство Куни возражают против ярлыка сумасшедшего, но они понимают, что стереотип довольно близко с реальностью. Куни понимают, что они должны пожертвовать определенными запретами и порядком, чтобы служить клану и Империи в меру своих способностей, и делают это без колебаний.

Школа Сюгэндзя Куни подчеркивает специализацию клана Краба в борьбе с созданиями Земли Теней. Альянс Краба с племенами Нэдзуми, которые живут в регионе, предоставил им глубокое понимание других нечеловеческих существ, и их Техники позволяют им воспользоваться или уничтожить таких существ как хочется.

Школа Сюгэндзя Куни

- **Бонус:** +1 Сила воли
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), Защита, Знание: Земли Теней 2, Знание: Теология, Колдовство, один Навык Оружия
- **Честь:** 2.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 3 коку
- **Гармония/Разлад:** Земля/Воздух
- **Техника: Взгляд в тень.** Куни внимательно изучили многих из самых зловещих мыслимых противников и научились бороться с ними. Вы получаете бонус +1k0 к броску заклинания, когда цель - нечеловеческое существо, и любое заклинание, которое наносит урон, наносит дополнительный урон

Тэги Школ

Большинство школ в этой главе имеют метку, описывающую природу школы: буси, придворный и сюгэндзя, хотя есть и другие: монах и ниндзя. Вообще говоря, эти метки влияют на опции персонажа при выборе определенных Преимуществ и Недостатков, и, в частности, очень важны, если персонаж хочет использовать Преимущество Нескольких Школ. Дополнительные опции, связанные с типами школ можно найти в Книге Воды.

+1k1 при использовании против цели, которая обладает Скверной Земли Теней. Вы также получаете Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Нефрит.

- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Земля, 2 Огонь и 1 Вода

Школа Придворных Ясуки

Однажды семья Ясуки из клана Журавля нарушила долг и перешла в клан Краба, после того, как их хозяева Додзи отказались принять сомнительную манеру, с которой Ясуки исполняли основные задачи для функционирования клана Журавля. Крабы - гораздо более практичные хозяева, и под их руководством Ясуки стали самыми зажиточными покровителями торговцев в Империи. Их сэн-сэи подчеркивают способность найти нужную оппоненту при дворе вещь и предоставить для них её по низкой цене, обеспечивая как прибыль, так и благодарность.

Ясуки специализируются на применении коммерции в качестве средства обретения благосклонности других. Они на столько же торговцы, как и придворные, и могут использовать любое количество тактик продаж, в том числе давление и ложную искренность, чтобы получить от других то, что они хотят. Никто в Империи не может взять простой ресурс и превратить его в ходовой товар в том же стиле и с ловкостью, как придворные Ясуки.

Школа Придворных Ясуки

- **Бонус:** +1 Восприятие
- **Навыки:** Коммерция (Оценка), Придворный, Защита, Этикет, Запугивание, Искренность (Обман), один Торговый Навык
- **Честь:** 2.5
- **Экипировка:** Традиционная Одежда, Вакидзаси, Нож, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Карпа.** Ясуки - мастера коммерции, и практикуют её гораздо более открыто, чем другие семьи самураев; они не считают открытую коммерцию нарушением этикета. Вы получаете Бесплатный Подъем при использовании Навыка Коммерция и не потеряете Честь или Славу от использования Коммерции даже на публике. Кроме того, Ясуки учат молодежь быть искусными в оценке их потенциальных клиентов. Говоря с кем-то, вы можете сделать состязательный бросок вашей Коммерции/Восприятия против их Этикет/Осознанность, чтобы распознать предмет или услугу, которую они желают.
- **Ранг 2: Делай как мы говорим.** Обратная сторона коммерции Ясуки - настойчивость Ясуки. Ясуки славятся как своими бойкими языками, так и своими агрессивными тактиками продаж, давя на клиентов и союзников и обманывая их, заставляя делать то, что Ясуки хотят. Вы можете перебросить неудачные броски Навыков Искренность или Запугивание столько раз за игровую сессию, сколько ваш ранг Школы. Вы должны сохранить результат второго броска.
- **Ранг 3: Сокровища Карпа.** Ваши контакты в торговых и коммерческих кругах Рокугана позволяют вам приобрести почти все, что вам может понадобиться, чтобы удовлетворить клиента. Вы можете сделать бросок Навыка Коммерция/Осознанность против TN 20, чтобы найти редкий или полезный предмет для кого-то другого, при разрешении ГМа. Вы можете использовать Подъемы для поиска более качественного или редкого предмета.
- **Ранг 4: Уловки Карпа.** Как безжалостные торговцы, Ясуки имеют навыки распознавания обмана и уговора. Любой, делающий бросок Социального Навыка с целью солгать вам или обмануть вас, бросает против TN, увеличенного на 5-кратный ранг Школы.
- **Ранг 5: Всё твоё теперь моё.** Первичное мастерство Ясуки - влиять на других, предлагая им то, что они хотят больше всего. Если вы знаете о существовании вещи, в которой нуждаются, и организовываете для них ее получение, то вы получаете бонус +5k0 на любой состязательный Социальный бросок в отношении этого лица в течение следующих 24 часов.

Сокровища Карпа в отыгрыше

Важно для ГМа и игроков понять, что Техника 3 ранга Ясуки не предназначена для обеспечения персонажей редкими и необычными предметами. Скорее она предназначена для представления традиционного политического маневра Ясуки - получать союзников и расположение, давая людям предметы и услуги, которые они хотят видеть. ГМ должен быть очень осторожным, позволяя использовать эту Технику для получения выгоды другими персонажами. Любые высокопоставленные придворные Ясуки будут, как правило, неодобрительно смотреть на подчиненного, который использует связи и ресурсы семьи для таких личных нужд - такое злоупотребление богатствами семьи может привести к тяжелым последствиям. Более того, с точки зрения игрового баланса способность Ясуки по приобретению предметов легко может разрушить игру, как вдруг вся партия удобно будет оснащена превосходным оружием, броней и всем специальным снаряжением. Мудрый ГМ напомним своим игрокам, что это Техника предназначена для сглаживания переговоров, не для получения личных сокровищ.

Школа Буси Хирума

Там, где Школа Буси Хида обучает выносливости и силе, их кузены Хирума учат уклоняться и бить в слабые места в защите противника молниеносным ударом. Уроки, преподаваемые их сэн-сэями, необходимы для выполнения долга в качестве воинов внутри Земли Теней. Те, кто не обращает внимания на своих учителей, не выживает, чтобы рассказать о своих ошибках. Те, кто преуспевает на уроках, становятся настоящим бедствием на Землях Теней, двигаясь через это темное царство с скоростью и изяществом, оставляя смерть на своем пути.

Школа Буси Хирума подчеркивает движение и выживание для победы в схватках, а не выносливость под ударами как Хида. В бою один-на-один Хирума превосходит противника уклонением, а в больших схватках - своей способностью избегать повреждений становится экспертом по достижению проблемных врагов и их устранению, пока его союзники связывают других рядовых противников.

Школа Буси Хирума

- **Бонус:** +1 Сила воли
- **Навыки:** Атлетика, Охота, Кэндзюцу (Катана), Кюдзюцу, Знание: Земли Теней, Скрытность, один любой Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Броня Асигару или Легкая, Прочная Одежда, Дайсё, Лук с 20 Стрелами или Нож, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Пока Мерцает Факел.** Хирума учатся сосредотачивать свои удары, защищая себя, совершенствуя проникающее качество своего удара, не жертвуя защитой. Пока вы находитесь в Стойке Атака, вы получаете бонус +1k0 ко всем броскам атаки. Вы умелые в выживании и можете сохранить рационы всей еды, воды и нефрита свежими в два раза дольше для числа людей, равного вашему рангу Навыка Охоты.
- **Ранг 2: Маленький Урок Волка.** Хирума учатся бросаться и выходить в одном движении. Пока вы находитесь в Стойке Атака, вы добавляете +5 к вашему TN Защиты каждый раз, когда вы атакуете оружием ближнего боя. Этот бонус можно добавлять столько раз, какой ранг Школы, и длится до конца текущей схватки.
- **Ранг 3: Крылья Колибри.** Хирума знают, как колибри может двигаться в любом направлении, и применяют это знание в бою. Один раз за Раунд вы можете активировать эту Технику, когда соперник пытается напасть на вас. Вы получаете бонус в размере двойного ранга Школы к вашему TN Защиты для этой атаки. Этот бонус складывается с любыми другими бонусами к TN Защиты, которые вы получаете от других способностей (например, тратя Очки Пустоты).
- **Ранг 4: Акула Чует Запах.** Против ослабленного противника Хирума страшнее всего. Вы можете делать атаки как Простое Действие вместо Сложного при использовании оружия с ключом Самурай.
- **Ранг 5: Свет не Тратит Энергию Впустую.** Хирума учатся использовать энергии не больше, чем необходимо, чтобы убить своего противника. Если вы нанесли больше Ран, чем это необходимо для убийства своей цели, вы можете перенести лишние Раны на следующую цель, в которую вы попали. Эта Техника не активирует две атаки подряд. Переходящий эффект не действует после окончания текущей схватки.

Клан Журавля

Известный на протяжении веков как Левая Рука Императора, клан Журавля отвечает за поддержание баланса и целостности дворов Империи и рокуганского общества в целом. Таким образом Журавль превосходен в дипломатии и политике, и считается непререкаемо хозяином дворов, со всеми отсюда вытекающими обидами других кланов.

Семья Асахина: +1 Интеллект

Тихие и спокойные, Асахина - одна из самых монашеских семей самураев. Они, даже возможно, более пацифисты, чем клан Феникса, и не приемлют насилие, ища другие способы разрешения споров любой ценой. Также Асахина известны за свою преданность философии и искусствам.

Семья Дайдодзи: +1 Выносливость

Так называемый Железный Журавль - сильная рука клана Журавля, и исполнители воли Додзи и Какита. Они не используют такт и манеры, как их сородичи, они сосредоточены на чистой силе оружия и применяют тактику, которую некоторые могли бы назвать безжалостной или даже позорщей. Дайдодзи означает "защитники Додзи", и это имя семья себе заработала.

Семья Додзи: +1 Осознанность

Правители клана Журавля, Додзи являются несомненными мастерами культуры и политики в Империи. Свидетельством хитрости и влияния Додзи выступает то, что клан пережил тысячу лет, несмотря на окружение более крупными воинственными кланами, которые находят доминирование

Журавля при дворах бесконечно враждебным.

Семья Какита: +1 Ловкость

Настоящие кузены Додзи, семья Какита была создана детьми Леди Додзи и ее мужа Какита на заре Империи. Какита верят в превосходство одной из своих задач, сделать войну наиболее славным произведением искусства. Как и другие семьи Журавля, также Какита хорошо известны за свою физическую красоту.

Школа Буси Какита

Священное искусство Иайдзюцу практикуется всеми кланами, но никто его не освоил на том же уровне, что и сэнсэи в Академии Дуэлей Какита. Школа специализируется только на дуэли. Другие навыки входят в основное обучение, но считаются случайными и во многих случаях предлагаются только потому, что некоторые из аспектов их преподавания относятся в некотором роде к Иайдзюцу. Хотя есть в Империи те, кто критикует Школу за узкую направленность, но мало кто может поспорить с результатами; много сражений Журавлем были выиграны потому, что генерал врага был убит на дуэли до начала боя. Аналогично Журавль держит мертвой хваткой дворы, так как может легко ответить на любой вызов, чемпион Какита поставит такого придворного на место в дуэли.

Техники Какита ориентированы на Иайдзюцу, но некоторые из них можно использовать как в дуэли, так и в схватке. Какита, как правило, быстрее своих оппонентов, что отражается в их бонусах к Инициативе, и способны использовать Стойку Центр для большей выгоды, чем обычно, как в дуэли, так и за ее пределами.

Школа Буси Какита

- **Бонус:** +1 Рефлексы
- **Навыки:** Этикет, Иайдзюцу (Концентрация), Кэндзюцу, Кюдзюцу, Искренность, Чайная Церемония, один Высокий или Бугэй Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, любое 1 оружие, Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Журавля.** Изучение меча указывает на множество способов, которыми можно применить искусство техник Какита. Вы добавляете удвоенный ранг Навыка Иайдзюцу ко всем броскам Инициативы. Получаете бонус +1k1 плюс ваш ранг школы к броскам атаки и Концентрации пока находитесь в Стойке Центр. Этот бонус применяется также во время боевого Раунда, который следует за Стойкой Центр.
- **Ранг 2: Скорость Молнии.** Медленные или слабые духом враги обречены на провал. Вы получаете бонус +2k0 ко всем броскам атаки против тех, у кого Инициатива ниже вашей.
- **Ранг 3: Первый и Последний Удар.** Многие опасаются буси Какита по всей Империи, как последователей старейших и самых почитаемых дуэльных традиции. Вы можете ударить первым в дуэли, если вы выиграете бросок Иайдзюцу/Пустота с разницей 3 или выше. Вы получаете Бесплатный Подъем на ваш удар за каждые дополнительные 3 очка вместо 5.
- **Ранг 4: Один Удар, Две Раны.** Продвинутый ученик техники Какита одним чистым ударом дважды ранит своего противника. Вы можете делать атаки как Простое Действие вместо Сложного при использовании оружия с ключом Самурай.
- **Ранг 5: Удар Быстрее Мысли.** Истинному ученику Какита не требуется раздумий для идеального удара, он полностью полагается на инстинкт. Вы можете предпринять одно Простое Действие за ход в Стойке Центр. Вы получаете преимущества Стойки Центр, сразу как становитесь в Стойку вместо следующего Хода, и вы можете оставаться в Стойке Центр так долго, как пожелаете. Простое Действие, которое вы можете взять, может быть Действием Движения (минуя обычные ограничения Стойки Центр).

Школа Сюгэндзя Асахина

Как и семья в целом, сэнсэи Асахина, которые преподают в различных отделениях Школы Сюгэндзя Асахина, превозносят добродетель сохранения жизни более беспечного уничтожения. Так же, как и монахи и священники, Асахина сосредоточены на научном познании и медитации, как средство найти свой путь в мире. Они проводят те же ритуалы от имени Журавля, что и другие семьи сюгэндзя, но используют возможность поднимать вопросы в отношении тех, кто участвует или наблюдает за ритуалами. Асахина рассматривают всё в качестве учебной возможности. Подобно созданию произведения искусства, они считают необходимым улучшать окружающий их мир.

Прежде всего сюгэндзя Асахина фокусируются на охране и защите. Техника акцентируется на поощрении заклинаний, которые уменьшают повреждения и защищают других от атак. Другие их заклинания, как правило, имеют акцент на искусстве или создании.

Школа Сюгэндзя Асахина

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** один Навык Искусства, Каллиграфия (Шифр), Этикет, Знание: Теология, Медитация, Колдовство, один Высокий Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Мантии, Бо, Вакидзаси, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 10 коку
- **Гармония/Разлад:** Воздух/Огонь
- **Техника: Грация Души.** Асахина покорили силу ками для искусства, а не для войны. Вы можете потратить 1 Очко Пустоты и Сложное Действие для уменьшения броска урона на 0k1 для всех противников в 20 футах от вас на число Раундов, равное рангу школы. (Используя эту технику снова во время ее действия, происходит "сброс" продолжительности, но штраф к урону не увеличивается.) Вы также получите Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Защита.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Воздух, 2 Вода и 1 Земля

Школа Придворных Додзи

Репутация клана Журавля как непререкаемого мастера любой деятельности при дворе - почти исключительно результат древних тайн Школы Придворных Додзи. Основное внимание Школы уделяется созданию широкой сети союзников, кого Журавль может призвать для выполнения практически всего, к чему их обязет клан Журавля в процессе. Учебная программа в Школе Додзи довольно обширна и включает в себя множество тем, больше чем может освоить один самурай, независимо от таланта. К счастью сэнсэи гарантируют, что придворных, подготовленных в каждой области, достаточно для восполнения потребностей.

Школа Придворных Додзи построена на понятиях торговой благосклонности. Но этим их способности не ограничиваются; также их делает еще более сложными противниками способность воспринимать то, что нужно человеку, а затем предложить ему таким образом, что отказаться будет сложно, если не невозможно.

Школа Придворных Додзи

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Каллиграфия, Придворный (Манипуляция), Этикет (Учтивость), Выступление: Повествование, Искренность, Чайная Церемония, один Навык Искусства или Выступления
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Экстравагантная Одежда, Вакидзаси, 1 любое оружие, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Душа Чести.** Начинающего придворного Додзи учат полагаться на свою честь, имея дело с другими, внимать каждому их слову и жесту с чистотой и строить сети союзов, узнавая нужды других и выполняя эти потребности. Пока вы поддерживаете ваш ранг Чести выше 6.0, вы получаете Бесплатный Подъем на все броски Придворного, Искренности и Этикета. Кроме того, разговаривая с другим человеком в течение нескольких минут, вы можете сделать состязательный бросок Придворный(Манипуляция)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Осознанность цели, чтобы узнать нуждается ли он в услугах или помощи (например, необходимости проездных документов, чтобы достичь другой провинции).
- **Ранг 2: Говорить Молча.** На этом ранге Додзи узнает Каденцию, искусство общения через еле уловимые жесты и язык тела. Это дает им огромное преимущество при дворах, позволяя обмениваться информацией незаметно от соперников. Вы можете сделать бросок Придворный/Интеллект против TN 15, чтобы передать сообщение с простыми идеями и инструкциями (типа, как "отвлечь их", "это благоприятствует нам" или "перехватить этого человека") любому другому Журавлю, который обучается в Школе Придворных Додзи или имеет по крайней мере 5 ранг Навыка Придворного. Более сложные идеи можно передать с Подъемами, хотя всё же есть верхний предел сложности (устанавливается ГМом), на котором невозможно использовать Каденцию.
- **Ранг 3: Идеальный Подарок.** Додзи строят свои сети альянсов через бескорыстие, предлагая другим то, что им нужно, чтобы в будущем рассчитывать на их помощь. Каждый раз, когда вы находитесь при дворе или в городском районе, вы можете сделать бросок Придворный/Осознанность против TN 20, чтобы найти подходящий подарок или полезную политическую услугу для кого-то еще. Заявив Подъемы на этом броске, вы можете приобрести более редкий или более убедительный подарок или услугу. Если такой подарок или услуга принимается, вы можете сразу же взять этого человека в качестве Союзника с 1 очком Преданности без выплаты Очков Опыта (в зависимости от разрешения ГМа).
- **Ранг 4: Голос Чести.** В этом ранге Додзи учатся искусству политического маневрирования, делая свою позицию и аргументы синонимом Чести, заставляя несогласных занимать подлую

позицию. В любой дискуссии или аргументе вы можете сделать состязательный бросок Придворный(Манипуляция)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Осознанность цели. Если вы выигрываете бросок, противник будет вынужден признать, что его позиция противоречит требованиям Чести и Бусидо, если он упорствует в своей позиции, он совершает нарушение этикета. (на усмотрение ГМа, в зависимости от обстоятельств, что считать минорным или мажорным нарушением.)

- **Ранг 5: Дар Леди.** Окончательная подготовка Додзи учит их искусству воздействия на эмоции других, делая друзей и союзников почти из любого - даже из заклятых врагов. Беседуя с человеком в течение нескольких минут, вы можете сделать состязательный бросок Придворный(Манипуляция)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Сила Воли цели. Если цель союзник, вы получаете бонус +5k0 к этому броску. С успехом вы изменяете эмоции цели в благоприятном направлении, убеждая слушать ваши советы и планы. ГМ - окончательный арбитр, но в целом цель примет то, что вы ей предложите, если это не противоречит основной лояльности цели.

Подарки и их использование

В рокуганском обществе и культуре подарки отличаются от простых физических объектов или богатства. Ценность подарка часто равнозначна его эмоциональной, исторической или личной значимости, а не материальной или денежной ценности. Золотая статуя не может быть особенным подарком, хотя купец может оценить золото, а скульптор подчеркнуть мастерство. Но золотая статуя из храма, где Исава учил своих первых учеников пути ками - это подарок, который любой самурай, и особенно любой сюгэндзя, оценит достаточно высоко.

Додзи имеют большой опыт в дарении подарков, которые соответствуют пожеланиям, потребностям и интересам их потенциальных союзников. Конечно Додзи также могут использовать свои обширные политические сети для поставки нематериальных услуг, таких как проездные документы, престижные браки или допуск в престижную школу.

Железные Воины Дайдодзи

Навыки Додзи и Какита вознесли Журавля в положение хозяев дворов, но иногда слова сами по себе не могут принести победу; это сила и мужество Железных Воинов Дайдодзи, на которых держится день. Дайдодзи всегда считали себя молчаливой сталью Журавля, и это определение не является неточным. Железные Воины Дайдодзи - рядовые и тяжелая пехота армий Журавля, включающих в себя значительную часть первых и большинство вторых. Они также служат ёдзимбо, эта обязанность - одна из наиболее часто приписываемых Дайдодзи, даже если это всего лишь одна из многочисленных ролей.

У Дайдодзи универсальная система с Техниками, которые подчеркивают, как стойкость под ударами своих оппонентов, так и защиту от их атак. Это стиль борьбы не полностью защитный, однако позволяет Железным Воинам биться в обороне с большим эффектом.

Железные Воины Дайдодзи (Буси)

- **Бонус:** +1 Ловкость
- **Навыки:** Битва, Защита 2, Иайдзюцу, Кэндзюцу (Катана), Кюдзюцу, один любой Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Легкая или Тяжелая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, Тяжелое или Древковое оружие, Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Сила Чести.** Железный Воин служит щитом своему клану, защищая честь и дом Журавля. Вы получаете бонус в размере вашего ранга Чести (округляя в меньшую сторону) минус 4 для Ран на каждый ранг Ран, минимум 1. (Таким образом, при ранге Чести 6.5 вы получите бонус в размере 2 Ран на каждый ранг Ран.) Кроме того, вы получаете бонус +1k0 к броскам атаки, пока находитесь в Стойке Атака.
- **Ранг 2: Щит Веры.** Железный Воин искренне верит, что служит высшей цели. При выполнении маневра Защитник выгода длится еще один дополнительный Раунд. Кроме того, бонус TN Защиты от выполнения маневра Защитник увеличивается на 5. (Этот бонус распространяется на ваш TN Защиты и TN Защиты вашей цели - таким образом, вы не ощущаете на себе штраф к TN Защиты и ваша цель получает бонус в размере 15 к TN Защиты вместо 10.)
- **Ранг 3: Удар из-под Завесы.** Дайдодзи - неподконтрольный враг, неизменный в лице при любых обстоятельствах. Вы можете делать рукопашные атаки как Простое Действие вместо Сложного в Стойке Атака.
- **Ранг 4: Бдительность Ума.** Железный Воин всегда ожидает опасность. Вы можете потратить Очко Пустоты на этапе Реакции для нацеливания на противника, который попытался ударить вас или вашего подзащитного при маневре Защитник в течении Раунда. Вы получаете бонус +2k1 к броскам атаки и урона против этого противника на следующем Раунде.

- **Ранг 5: Наступать на Меч.** Когда Железный Воин сражается, защищая своего подопечного, он будет продолжать биться еще долго, после того как другие погибнут. Вы можете потратить 2 Очка Пустоты как Свободное Действие, когда кто-то заявляет действие против цели вашего Маневра Защитник. Вы становитесь объектом этих действий вместо него (если это будет возможно, при всех сомнениях решает ГМ). Вы также получаете одно Свободное Действие, которые вы можете использовать сразу же с единственной целью приблизиться к цели вашего маневра Защитник. Если вы не можете достичь вашей цели, то это Техника не имеет никакого эффекта.

Клан Дракона

Загадочные и таинственные самураи Дракона шли своим путем со времен создания Империи. Более индивидуалистичные и менее озабоченные материальным богатством, чем другие кланы, Драконы имеют много общего с монахами Братства Синсэя, несмотря на значительные различия среди семей клана.

Семья Кицуки: +1 Осознанность

Проницательные Кицуки служат клану Дракона, как магистраты и представители при дворах, хотя им лучше подходит роль магистратов. Однако, даже при дворе способность Кицуки чувствовать правду, когда представлена ложь, доказала огромное желание Дракона в стремлении к Империи, свободной от обмана и предательства.

Семья Мирумото: +1 Ловкость

Мирумото - широкие плечи, которые несут бремя клана Дракона. В то время как Тогаси углубились в уникальный вид просвещения, Мирумото правят кланом во всем, кроме названия, наблюдая за ежедневными операциями и пополнением рядов их армии. Занимая более половины постов клана, Мирумото - наиболее встречающиеся самураи Дракона в Империи.

Семья Тамори: +1 Сила воли

Пожалуй, наиболее воинственные сюгэндзя в Империи, Тамори используют уникальные магические стили, в том числе алхимию, кузнечное дело и слияние искусства магии и войны. Семью Тамори боятся больше, чем других сюгэндзя, за их готовность к насилию, когда другие священники отворачиваются.

Орден Тогаси: +1 Рефлекс

Монашеский орден, а не семья, Тогаси принимают всех, кто хочет вступить в их ряды, если претенденты в состоянии понять учения ордена и вытерпеть испытания, которые многим не по зубам. На протяжении веков монахи этого ордена использовали божественную кровь Ками Дракона для создания мистических татуировок, предоставляющие им невероятные сверхъестественные способности.

Школа Буси Мирумото

Известная по всей Империи своими уникальными учениями Школа Буси Мирумото – единый боевой стиль, который использует технику Нитэн, где самурай одновременно использует катану и вакидзаси. Это спорный стиль, потому что идет вразрез с традиционным стилем других кланов на протяжении веков, хотя Нитэн фактически был разработан в то же время, что и стиль одного меча. В частности, соперничество между учениками Школ Буси Мирумото и Какита, сторонниками философии Какита "Одна душа, один меч", существует даже в мирное время. Многие противники, ожидая от Дракона репутацию как сумасбродов, с удивлением видят спокойствие и непримиримость на лице Мирумото - ошибка, которая стоила победы многим самураям на поле боя.

Школа Буси Мирумото фокусируется на механических преимуществах владеющего двумя оружиями одновременно, уменьшая штрафы, связанные с этим, и улучшая выгоды. Это также увеличивает TN Защиты самурая и предоставляет ему дополнительные атаки с повышенной скоростью вследствие наличия дополнительного оружия.

Школа Буси Мирумото

- **Бонус:** +1 Выносливость
- **Навыки:** Защита, Иайдзюцу, Кэндзюцу (Катана), Знание: Сюгэндзя, Медитация, Теология, один Высокий или Бугэй Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Дракона.** Посвященные Школы Буси Мирумото должны освоить основные принципы Нитэн, техники двух мечей, разработанной самим Мирумото. Когда вы держите катану в главной руке, а вакидзаси в другой, вы не получаете никаких штрафов любого рода для двух оружий и получаете бонус ранга школы к вашему TN Защиты (складывается с нормальным бонусом для владеющего двумя оружиями). Кроме того, когда вы являетесь целью

заклинания, вы можете поднять или опустить TN этого заклинания для броска заклинания на 5.

- **Ранг 2: Спокойствие посреди Грома.** В дополнение к их сосредоточению на искусстве Кэндзюцу, Мирумото изучают также искусство дуэли для должного разрешения конфликтов со своими традиционными противниками среди Какита. Когда вы становитесь в Стойку Центр, вы получаете бонус к броскам Иайдзюцу в размере вашего ранга Навыка Кэндзюцу.
- **Ранг 3: Сильный и Быстрый.** Продолжая изучать Нитэн, ученик учится подавлять противника шквалом ударов, сохраняя при этом превосходную защиту. Атака является Простым Действием для вас, когда вы используете оружие с ключом Самурай.
- **Ранг 4: Яростное Возмездие.** Как только противник заявил о себе как об угрозе, ничто не остановит Мирумото от победы над ним, чтобы защитить честь, как учит семья. Во время этапа Реакции в бою вы можете выбрать одного противника, который попытался или совершил нападение на вас в этом Раунде. Во время вашего следующего Хода, вы получаете бонус +3k0 ко всем броскам атаки против этой цели.
- **Ранг 5: Сердце Дракона.** Мастера Школы Буси Мирумото, кажется, бьют отовсюду сразу. Если вы атакуете дважды за один Ход, пока вы держите катану в главной руке и вакидзаси в другой, вы можете сделать одну дополнительную атаку вашей неосновной рукой как Свободное Действие.

Школа Сюгэндзя Тамори

Сформированные из остатков семьи Агася после их бегства в клан Феникса, Тамори унаследовали века экспериментальных исследований, проведенных их предшественниками, и приняли это как должное. Наиболее известная среди этих необычных дисциплин - изучение алхимии. Тамори освоили секрет, брошенный Агася, сохранять сущность заклинания в ритуально подготовленных жидкостях, что позволяет использовать их позже. В сочетании с боевой тренировкой сюгэндзя Тамори - уникальные по всей Империи со своими тайными учениями.

Техника Тамори позволяет большую гибкость в использовании заклинаний, позволяя другим использовать вместо себя, если была проведена соответствующая подготовка. Техника также позволяет резко снизить время создания заклинания, но только если предоставляется достаточное время для подготовки, что делает Тамори особенно опасным в ситуациях засады.

Школа Сюгэндзя Тамори

- **Бонус:** +1 Выносливость
- **Навыки:** Атлетика, Каллиграфия (Шифр), Защита, Предсказание, Знание: Теология, Медицина и Колдовство
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, 1 любое оружие, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 5 коку
- **Гармония/Разлад:** Земля/Воздух
- **Техника: Плоть Элементов.** Тамори научились извлекать суть магии и сохранять ее в виде отваров или других объектов для последующего использования. Вы можете потратить одну ячейку заклинания для хранения заклинания в зелье, которое вы знаете, у которого есть Зона Действия "одна персона" или "одно существо", чтобы активировать позже. Эта хранимое заклинание может быть активировано мгновенно кем угодно, держащим зелье, расходуя Простое Действие, чтобы выпить его, или Сложное, чтобы бросить его (в зависимости от цели заклинания), используя Атлетика(Метание)/Ловкость. Заклинания, хранящиеся таким образом, могут храниться бесконечно, но учитываются в слотах заклинаний за день каждый день, пока они ждут активации. Создание зелья таким способом требует количество часов, равное Уровню Мастерства хранимого заклинания. Вы также получите Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Ремесло.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Земля, 2 Огонь и 1 Вода

Школа Следователей Кицуки

Даже среди Драконов методы и верования, передаваемые в Школе Кицуки, необычны. Единственные в Империи, Кицуки верят в важность доказательств, что большинство других не может понять. Сэнсэи этой необычной Школы придают огромное значение развитию семейной черты силы наблюдения, оттачивая их до бритвенной остроты, так что те, кто обучался их Техникам, обладают почти непогрешимой памятью и почти бесчеловечным вниманием к деталям. Очень мало скрывается от глаз следователей, обученных Кицуки.

Хотя их основная роль - представители Дракона при дворах, из Следователей Кицуки очевидно получаются отличные магистраты, и их сильные стороны заключаются в сборе информации как из окружающей среды, так и от людей.

Школа Следователей Кицуки (Придворный)

- **Бонус:** +1 Восприятие

- **Навыки:** Придворный, Этикет (Учтивость), Расследование (Допрос), Кэндзюцу, Медитация, Искренность, один Навык Знания
- **Честь:** 5.5
- **Экипировка:** Традиционная Одежда, Вакидзаси, Нож, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Метод Кицуки.** Кицуки являются мастерами расследования и восприятия, наблюдая максимум минуту и рассказывая детали, лишь единожды взглянув. Вы получаете Бесплатный Подъем на все броски Навыка Расследование. Тем не менее, хотя Кицуки обучаются для расследования и дипломатии, в отличие от других придворных они не полностью пренебрегают путем воина. В схватке вы добавляете ваш ранг Восприятия к TN Защиты.
- **Ранг 2: Ветер Приносит Мудрость.** Мастерство Кицуки замечать мелкие детали, делает обман этих людей сложным. Любой, делающий бросок Социального Навыка с целью соврать вам или иначе как-то обмануть вас, или делающий Маневры Финт или Обезоруживание против вас в схватке, должен добавить +5 к TN за каждый ваш ранг Школы Следователей Кицуки.
- **Ранг 3: Знать Ритм Сердца.** Кицуки изучают секретную методику, известную как Ити Миру, или "первый взгляд", которая позволяет им составить мнение о человеке практически с одного взгляда. После разговора с кем-то в течение нескольких секунд вы можете сделать бросок Расследование(Внимание)/Восприятие против TN, равного его 5-кратному Интеллекту. Успех предоставляет вам правдивую и точную, если простую, картину личности и мотиваций. Например, вы могли бы понять, что неистовый ронин на самом деле расчетливый человек, который пытается выглядеть грубым и наивным малым.
- **Ранг 4: Поиск Пути.** Кицуки учатся искусству выявления и отслеживания социальных связей и сетей альянсов. Беседуя с человеком в течение нескольких минут, вы можете сделать состязательный бросок вашего Расследование(Допрос)/Интеллект против его Этикет(Учтивость)/Интеллект для идентификации одного из его союзников или врагов. Каждый успешный Подъем в этом броске будет идентифицировать еще одного его союзника или врага (вы выбираете, кого вы хотите раскрыть: союзника или врага, ГМ выбирает, какой именно человек раскрыт). Эта технику против одного конкретного человека можно использовать один раз в день.
- **Ранг 5: Глаза Выдают Сердце.** Методы Кицуки позволяют мастерам видеть сквозь даже самые сильные уловки. На этом ранге любая намеренная попытка лгать вам (в отличие от невольной передаваемой ложной информации) будет почти наверняка обречена на неудачу. Вы автоматически делаете состязательный бросок вашего Расследование(Допрос)/Восприятие против Искренность(Обман)/Сила Воли лжеца, даже если не подозреваете его во лжи. Кроме того, если вы уже знаете, что кто-то лжет вам, вы получаете бонус +5k0 на этот состязательный бросок и можете сделать Подъемы на бросок, чтобы заставить их случайно рассказать больше информации, чем они хотели (выбор ГМа какую информацию они расскажут).

Татуированный Орден Тогаси

Монахи ордена Тогаси, известные как исэ дзуми, наиболее узнаваемые и известные члены клана Дракона, во многом благодаря сильно неортодоксальному внешнему виду. Монахи Тогаси приняли странную философию, которая включает в себя доктрину больших татуировок на их телах чернилами, созданными из божественной крови Ками Тогаси. Эти татуировки придают невероятные сверхъестественные способности, которые не поддаются объяснению даже самыми мощными сюгэндзя. В связи с таким поведением, которое необычно даже для монаха, исэ дзуми почитали и боялись народом Рокугана, никогда по-настоящему не зная, чего ожидать от этих загадочных фигур.

Монахи Тогаси специализируются на безоружном бое и на сверхъестественных чудесах атлетизма с широким спектром других способностей. Вообще говоря, монах Тогаси может оказать поддержку другим персонажам в любом их начинании, и, как правило, привносят на стол уникальные способности.

Татуированный Орден Тогаси (Монах)

- **Бонус:** +1 Пустота
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Искусство: Татуировка, Дзюдзюцу, один Навык Знания, Медитация, один не-Низкий Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Бо, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Кровь Ками.** Кровь Ками растворена в правящей линии ордена Тогаси и братьях, выбранных служить Дракону, поскольку вассалы Тогаси получают мистическую кровь бога в форме уникальных татуировок. Вы получаете две Татуировки на это ранге.
- **Ранг 2: Тело Камня.** Мастерство тела является первым важным шагом странствия монаха к просвещению, а боевые искусства - идеальным инструментом, чтобы привести тело и дух к гармонии. Вы получаете бонус +1k1 к броскам атаки и урона без оружия.
- **Ранг 3: Благословение Ками.** Продолжая свое странствие к самопознанию в качестве исэ дзуми, накапливая новый опыт на этом пути, монах в конце концов будет признан достойным дополнительной проницательности в виде новых татуировок. Вы получаете два дополнительные Татуировки.
- **Ранг 4: Воля Камня.** Совершенное мастерство плоти есть признак того, что странствие души близится к концу. Вы можете делать безоружные атаки как Простое Действие, а не Сложное.
- **Ранг 5: Прикосновение Ками.** Понимание истинной природы вселенной является наградой для души, которая стремится к истинному мастерству духа. Вы получаете два дополнительные Татуировки.

Татуировки

Ниже приведены некоторые из татуировок монаха ордена Тогаси. Их бесчисленное множество, десятки или даже сотни, некоторые уникальны, но те, что перечислены ниже, встречаются наиболее часто. Члены ордена Тогаси получают эти мистические татуировки вместо техник на рангах 1, 3 и 5 (как описано выше). Татуировки можно активировать только если они открыты; татуировки, прикрытые тканью или броней, нельзя использовать. Если не указано иное, применяются следующие условия для всех татуировок: они могут быть активированы как Свободное Действие, только одна татуировка может быть активна в один момент времени, эффект татуировки длится число Раундов, равное удвоенному рангу школы персонажа.

- **Баланс:** Эта татуировка духовного символа инь-ян успокаивает ум и дух. Пока татуировка активна, TN всех бросков заклинаний, сделанных с вами в качестве цели, увеличивается или уменьшается на величину, равную удвоенному вашему рангу школы плюс 5. Вы решаете увеличивать или уменьшать TN при активации татуировки.
- **Бамбук:** Бамбук распространен по всей Империи и хорошо известен не только скоростью роста, но и долговечностью. Пока татуировка активна, ваш TN Защиты увеличивается на величину, равную удвоенному вашему рангу школы плюс 5.
- **Пламя:** Мощь и ярость огня запечатлена в татуировке пламени. При активации этой татуировки ваши безоружные удары укрепляются чистым огнём. Ваши безоружные атаки сопровождаются мерцанием пламени, которые наносят дополнительное количество урона огнем равное вашему Кольцу Огня плюс ваш ранг школы.
- **Многоножка:** Крошечная многоножка имеет сотни ног, работающих едино, и монах может управлять этой мощью, нося этот образ. Когда эта татуировка активируется, вы можете сделать специальное Сложное Действие Движения, которое позволяет двигаться на расстояние в футах, равное 100-кратному вашему Кольцу Воды. Этот эффект длится в течение всего дня, по существу позволяя пересекать Империю за день. Если вы стоите более одной минуты, эффект заканчивается. Когда действие эффекта заканчивается, вы падаете в истощенном состоянии и не можете делать никаких физических действий в течение 12 часов.
- **Краб:** Крошечный краб - активное существо, не унывающее под воздействием множества обстоятельств для его размера. Пока татуировка активна, вы получаете Понижение Урона равное Вашему Кольцу Земли.
- **Журавль:** Журавль является символом удачи и красоты. При активации этой татуировки, вы получаете бонусные кости в количестве вашего ранга школы плюс Кольцо Воздуха. Эти кости можно потратить на любой бросок Социального Навыка. Каждая кость дает бонус +1k0. Если эти бонусные кости не используются в течение часа, они теряются. Вы не можете добавить больше бонусных костей в один бросок, чем ваше Кольцо Пустоты. Эта татуировка считается активной час, и, если другая татуировка активируется, любые неизрасходованные кости этой татуировки теряются.
- **Дракон:** Дракон является грозной татуировкой и содержит пугающую силу, которая ждет высвобождения. В качестве Сложного Действия, вы можете выдыхать огонь конусом, равном десяти футов плюс ваш ранг школы в длину и пять футов в ширину в конце. Этот огонь наносит урон всем в зоне поражения с DR, равным вашему Кольцу Огня. Вы так же получаете урон, равный вашему Кольцу Огня, за каждое использование.
- **Ястреб:** Вы можете заимствовать суть ястреба и покрывать большие расстояния с легкостью. Как Сложное Действие, вы можете прыгать на расстояние в футах, равное 25-кратному Кольцу Воды.

- **Ки-Рин:** Мало что предвещает удачу более значительно, чем священный ки-рин. После активации этой татуировки вы можете сразу же перебросить любой один бросок за Раунд, сохраняя лучший из двух результатов.
- **Лев:** Лев - гордый и благородный воин. После активации этой татуировки вы получаете ранги в размере вашего ранга школы в качестве бонуса к любому Бугэй Навыку на ваш выбор.
- **Богомол:** Богомол является жестоким и бесстрашным воином из всех пропорциональных его крошечным размерам. После получения этой татуировки вы полностью защищены от всех эффектов Страх. Эта татуировка активна все время и не мешает использованию других татуировок.
- **Гора:** Гора вечна и неподвижна. При активации этой татуировки все ваши Штрафы от Ран уменьшаются на сумму, равную рангу школы плюс 2.
- **Океан:** Безграничные глубины океана содержат тайны жизни и омоложения. Когда даруется эта татуировка, вам больше не нужны еда и питье, хотя вы все равно можете кушать и пить, если хотите. Когда эта татуировка активируется, вы мгновенно обновляетесь, как будто вы спали восемь часов и все ваши Очки Пустоты восстанавливаются. Эта татуировка может быть активирована только один раз за три дня.
- **Феникс:** Феникса никогда нельзя полностью победить, он возродится из пепла. У вас должно быть по крайней мере одно неизрасходованное Очко Пустоты для активации этой татуировки. Когда ваш ранг Ран переходит в Смертельно Ранен или ниже, эта татуировка автоматически активируется. Все неизрасходованные Очки Пустоты теряются, и вы сразу же излечиваете число Ран, равное 10-кратному рангу школы. Эта татуировка не может быть активирована более одного раза в неделю.
- **Скорпион:** Скорпион молчалив и смертелен. Пока эта татуировка активна, вы бросаете дополнительные кости на любой Навык Скрытности в количестве вашего ранга школы. Кроме того, в течение этого времени ваши безоружные атаки автоматически ошеломляют вашего противника, если хоть одна кость взорвалась на броске урона.
- **Паук:** Паук быстр и сноровист, убегает от хищников со скоростью и ловкостью. Пока эта татуировка активна, вы можете перемещаться по вертикальным и перевернутым поверхностям (например, отвесные стены или потолки), делая Действия Движения. Таким образом вы двигаетесь на половину вашей обычной скорости.
- **Шторм:** Шторм - ярость природы, и мало кто может противостоять ее неограниченной мощи. Пока эта татуировка активна, ваши безоружные атаки требуют только одного Подъема для Маневра Нокдаун.
- **Пустота:** Этот черный иероглиф представляет единство со всем. Когда татуировка активируется, вы становитесь осведомлены о всей жизни вокруг вас. Вы узнаете расположение и примерные детали всех живых существ в радиусе 10-кратного ранга школы в футах, даже если вы не видите их. Вы узнаете только грубые детали, такие как "два воина" или "пара кроликов", а не конкретные описания. Однако, вы узнаете людей, хорошо известных вам.
- **Ветер:** Ветер быстр и движется беспрепятственно. Пока эта татуировка активна, вы получаете дополнительное Простое Действие в Раунд, которое не может быть использовано для атаки. Ваше максимальное движение не ограничивается вашим 20-тикратным Кольцом Воды.
- **Волк:** Волк - великий охотник дикого мира. При активации этой татуировки, ваши чувства становятся нечеловечески острыми, что позволяет чувствовать мелкие детали и даже отдельные ароматы. Вы получаете число Бесплатных Подъемов на бросок Навыка Охота (Слежение), равное вашему рангу школы. Эффект татуировки длится число часов, равное вашему рангу школы.

Клан Льва

Клан Льва - Правая рука Императора, защитник его земель и его персоны, хотя много раз семье Сэппун и Императорским Легионам позволяли быть в этом статусе как плохим заменителям (или так верят Львы). Лев - неисправимый солдафон и обладает наибольшей армией в известном мире. Их опасаются за удаль и уважают за неуклонно благородную натуру.

Семья Акогодо: +1 Ловкость

Повелители клана Льва Акогодо являются несомненными хозяевами битв на всей территории Империи. Если сказать, что ни одна армия во главе с Акогодо никогда не знала поражения, можно соврать, но это не так уж далеко от истины. Самурай Акогодо, как правило, спокоен и рассудителен, и часто в них нет той пылкой природы, которой так хорошо известен Лев.

Семья Икома: +1 Осознанность

Голос клана Льва, Икома говорит от имени клана при дворах и в анналах истории. Семья не

только предоставляет большинство придворных клана, но практически всех его историков и рассказчиков, изучающих то, что клан считает чрезвычайно важным. За каждым стоическим Львом, который отказывает эмоциям в праве влиять на него, есть бард Икома, кто плачет в открытую, когда рассказывает другим историю самурая.

Семья Кицу: +1 Интеллект

Тихие и сдержанные Кицу наиболее традиционные и консервативные, некоторые могут сказать, что и старомодные, сюгэндзя в Империи. Произшедшие от союза людей и древних существ кицу, которые были практически на грани исчезновения из-за Льва на заре Империи, Кицу обладают несколькими родовыми странностями и потусторонними способностями, например, способностью переходить между миром смертных и духовными сферами.

Семья Мацу: +1 Сила

Мацу - крупнейшая семья в Империи, они являются основой для отображения внешнего вида клана Льва у многих. Также они источник темпераментного стереотипа про Льва, что во многом соответствует истине; Мацу горячи от природы, быстры на гнев и всегда готовы к бою. Они были основаны воительницей Мацу, и в их рядах существует знаменитое полностью женское боевое подразделение Львиный Прайд.

Школа Буси Акого

На протяжении веков первичные школы буси многих кланов разработали специальные стили, что сузило их внимание. Акого считали это ошибкой и тщательно избегали её. Школа Акого фокусируется на точности в искусстве Кэндзюцу, основном стиле фехтования Империи. Акого считают, что, если ты ударишь свою цель именно так, как задумал, каждый раз, нет необходимости в более сложной системе, как части обучения. Некоторые считают это упрощением, но никто не спорит с возможностями Акого в бою. Изучение боя, как такового, уже является важным компонентом обучения Акого, и практически нет такого самурая, обученного Акого, который бы не обладал элементарными знаниями о тактике и стратегии.

Техники Акого сосредоточены на точности и успехе. В некоторой степени Школа также отрицает любые преимущества противника, но вообще говоря, Техники существуют только для обеспечения успеха на стороне самурая Акого.

Школа Буси Акого

- **Бонус:** +1 Восприятие
- **Навыки:** Битва (Массовый Бой), Защита, Кэндзюцу, Кюдзюцу, Знание: История, Искренность, один Бугэй или Высокий Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Льва.** Буси из Школы Акого оттачивают своё неистовство, пока оно не будет, как лезвие. Вы можете либо игнорировать часть TN Защиты противника, полученную от брони, либо получить Бесплатный Подъем при атаке. (Вы не можете игнорировать Понижение Урона от брони при выборе первого варианта.) Кроме того, вы получаете бонус +1k0 к броскам атаки на вашу первую атаку в ближнем бою против противника в схватке, или против любого противника, который заявил Подъем на атаку против вас с момента вашего последнегохода. Вы добавляете только +1k0 для врага, который заявил Подъем против вас, независимо от того, сколько раз он заявил.
- **Ранг 2: Сила Чистоты.** Воины Акого известны своей преданностью Бусидо и имеют большое удовлетворение от разгрома бесчестных врагов. Во время схватки вы можете добавить ваш ранг Чести к любому одному броску во время вашегохода. Вы не можете увеличить бросок урона таким способом и не можете сделать это в Стойке Центр.
- **Ранг 3: Сила Моих Предков.** Буси Акого атакуют дважды, один раз за себя и один раз за своего предка. Вы можете делать атаки как Простое Действие вместо Сложного при использовании оружия с ключом Самурай.
- **Ранг 4: Триумф перед Боем.** Нет врага в зоне досягаемости преданного воина Льва. Один раз за схватку вы можете назначить противника во время этапа Реакции. Вы можете игнорировать любые бонусы TN Защиты у цели, которые он получает от Стойки, в течении следующего Раунда.
- **Ранг 5: Последний Урок Акого.** Мастерство Школы Буси Акого придает непоколебимую веру в победу. Когда вы делаете Подъем на любой бросок Бугэй Навыка, если вы выкинули или превысили оригинальное TN (до Подъема), но провалили увеличенное TN, вы все же добиваетесь успеха, но без преимуществ Подъема.

Школа Сюгэндзя Кицу

Древние ритуалы Школы Кицу остались практически без изменений с момента создания семьи, и мысль отложить в сторону реликвии прошлого никогда даже не приходила в голову семье. Из-за своего уникального происхождения они всегда обладали пониманием взаимосвязи между миром смертных и сферами за его пределами. Их способность понимать связи, которые связывают живых с их предками, постепенно расширилась до того, что они в состоянии также ощутить и даже манипулировать связями, которыми человек может обладать с другими сферами.

Кицу обладают уникальной способностью вмешиваться в связи других с другими сферами, представленные Техниками, которые позволяют разрушать определенные виды Преимуществ. Их вторичный акцент делается на крупномасштабную магию, которую можно использовать в битвах, являющихся источником жизненной силы любого самурая Льва, и может позволить им повлиять на исход схваток за счет использования мощных заклинаний.

Школа Сюгэндзя Кицу

- **Бонус:** +1 Восприятие
- **Навыки:** Битва, Каллиграфия (Шифр), Этикет, Знание: История, Знание: Теология, Колдовство, 1 Высокой или Бугэй Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 5 коку
- **Гармония/Разлад:** Вода/Огонь
- **Техника: Глаза Предков.** Кицу произошли от мистических существ и поэтому в состоянии говорить со своими предками. Вы можете сделать бросок заклинаний (как будто это заклинание Воды) против 5-кратной Силы Воли цели, как Сложное Действие. В случае успеха вы узнаете все Духовные Преимущества или Недостатки (кроме Скверны Земли Теней), которыми обладает индивид. Потратив Очко Пустоты, вы можете свести на нет любое одно Духовное Преимущество противника на число минут, равное вашему рангу школы. Вы также получаете Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Битва.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Вода, 2 Воздух и 1 Земля

Школа Бардов Икома

Если поискать наилучших рассказчиков каждого поколения во всей истории Рокугана, то можно узнать, что Икома доминируют на этой стороне социальных кругов Империи. В отличие от большинства придворных, которые сосредоточены на манипуляции и нюансах обмана, барды Икома или омойдасу стремятся жить по примеру, ссылаясь на исторические прецеденты и мифические рассказы о героях, чтобы наглядно показать желаемый исход любого обсуждения. Это выглядит любопытно, но многие придворные из других кланов не знают, как вести себя по отношению к Икома, когда Икома может при всех доказать, что предки вполне могли бы одобрить текущий ход событий. В обществе с богатой историей и традициями аргумент через притчу - удивительно эффективная техника.

Техники Икома позволяют придворным вдохновлять других, а также противостоять манипуляциям противников. Кроме того, сравнивая других с историческими деятелями, Икома может получить Славу не только для себя, но и для других гораздо легче, чем большинство.

Школа Бардов Икома (Придворный)

- **Бонус:** +1 Интеллект
- **Навыки:** Придворный, Этикет, Знание: История (клан Льва), Выступление: Повествование, Искренность (Честность), 1 Высокий Навык, 1 Бугэй Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Традиционная Одежда, Вакидзаси, Нож, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Вестник Славы.** Икома - историки и сказители, записывающие славные деяния других для потомков, гарантируя, что смелые и благородные достижения никогда не будут забыты. Вы получаете Преимущество Точная Память без траты Очков Опыта (если у вас уже есть Точная Память, вам возмещаются Очки Опыта). Вы можете использовать Навык Выступление: Повествование, чтобы заниматься публичным бахвальством от имени другого лица. Если вы можете сослаться на героические или благородные действия этого человека и успешно сделать бросок Выступление: Повествование/Осознанность против TN 20, то человек получит количество очков Славы, равное вашему рангу школы. Это можно сделать столько раз на человека в месяц, какой ваш ранг школы.
- **Ранг 2: Сердце Льва.** Икома поручено передать эмоции, которые остальная часть клана сдерживает в стоической нравственности. Вы не теряете Честь или Славу при отображении эмоций на публике, пока вы делаете это от имени другого Льва или более благородного чем вы (например, ваш клан, Империя или Кодекс Бусидо). В то же время ваше понимание чести

и эмоций укрепляет вас против соблазнов. Любой, кто пытается использовать ваши эмоции посредством Навыков Запугивание или Соблазн должны добавить 5 к их TN за каждый ваш ранг школы.

- **Ранг 3: Голос предков.** Икома действуют как Боевые Зазывалы для Льва и вдохновляют солдат на поле боя рассказами о подвигах предков. До боя или схватки вы можете вдохновить своих союзников, говоря в течение нескольких минут и сделав бросок Выступление: Оратор/Осознанность против TN, равного $15 + 5$ за каждого вдохновляемого человека. Цели, которые не являются членами клана Льва, увеличивают TN на 5 за каждого. При успешном броске каждый вдохновленный человек может добавить свой ранг Чести к результату одного броска Навыка за бой или схватку. (Если это бонус не используется до конца боя, он теряется.)
- **Ранг 4: Сила Традиции.** Твердое ободрение Икома призывает примеры благородных предков, чтобы вселить силу в союзников. Число раз за сессию, равное вашему рангу школы, используя Простое Действие, вы можете устно поощрять союзника рассказом о великих деяниях из прошлого, делая бросок Выступление: Повествование/Осознанность против TN 25. При успехе в следующий раз в тот же день, если выбранный союзник проваливает бросок, он может перебросить его, добавив к броску несохраняемые кости, в количестве вашего ранга Чести. Однако, если он проваливает второй бросок, вы теряете 2 очка Чести.
- **Ранг 5: Каждый Лев - Твой Брат.** Понимание Бусидо, истории, эмоций и человеческой природы Икома усиливает их при дворе, наполняя их аргументы звонкой силой поколений знати Льва и взывая к прецедентам тысячи лет и больше для поддержки своего дела. Пять раз за сессию, когда вы делаете состязательный бросок Социального Навыка против соперника, вы можете привести исторический прецедент для поддержки ваших взглядов и бросить дополнительные несохраняемые кости, в количестве вашего ранга Навыка Выступление: Повествование. (в тех случаях, когда ссылка на историю кажется неуместной или странной, ГМ решает о возможности использования этой Техники.)

Школа Берсеркеров Мацу

Подавляющее большинство самураев огромных легионов Мацу обучаются в семейной школе, и нет других причин тому, что большинство Мацу верят, что боевые стили других - слишком консервативны и сдержаны. Истинный Мацу не боится смерти, и Техники, преподаваемые их сэнсэями, включают в себя абсолютную неизменную приверженность битве. Хотя это делает Мацу уязвимыми для атак противника, Философия Техник заявляет, что побежденный противник не имеет возможности принять ответные меры. Именно по этой причине так бояться на поле боя легионов семьи Мацу: как можно победить врага, который не заботится о том, выживет или умрет он, если вы его победили первыми?

Техники Мацу сильно сосредоточены на Стойке Тотальной Атаки, которая делает их мощными атакующими, но они при этом должны тщательно обдумывать позиции, чтобы не позволить противнику воспользоваться их заниженным TN Защиты. Второе качество Техник Мацу - генерация эффектов Страх, что может еще больше дестабилизировать противников и сделать их более удобными целями для себя и союзников.

Школа Берсеркеров Мацу (Буси)

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Битва, Дзюдзюцу, Кэндзюцу (Катана), Кюдзюцу, Знание: История, 2 Навыка Бугэй
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Легкая или Тяжелая Броня, Прочная одежда, Дайсё, Тяжелое или Древковое Оружие, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Львиный Рык.** Воины школы Мацу уважают лидерские навыки своих кузенов Акого, но они знают, что часто просто сокрушают врага яростные атаки. Вы добавляете свой ранг Чести для всех бросков урона. И всякий раз, когда вы становитесь в Стойку Тотальной Атаки, вы можете перемещаться дополнительно 5 футов за ход в дополнение к бонусам, которые вы получите от Стойки. (Это не позволит вам двигаться дальше, чем максимальное движение в Ход.)
- **Ранг 2: Ярость Мацу.** Мишень ярости Мацу имеет мало шансов на победу. Когда вы становитесь в Стойку Тотальной Атаки, выберите противника не дальше 30 футов от вас. Если вы успешно атаковали его в свой Ход, противник обездвижен страхом и не может предпринимать Действия Движения для передвижения из своей текущей позиции. Во время этапа Реакции противник может сделать бросок Силы Воли против TN, равного сумме нанесенного урона от вашей последней атаки, чтобы выйти из-под влияния этой Техники (противник не учитывает штрафы от ранга Ран для этого броска). Если он проваливает бросок, последствия

этой Техники заканчиваются на следующем этапе Реакции (второй после того как он был атакован). Враги, иммунные к Страху, не могут быть затронуты этой Техникой.

- **Ранг 3: Наскок Льва.** Когда Лев атакует, он дарует последний покой всем, кто выступает против него. Вы можете делать рукопашные атаки как Простое Действие вместо Сложного.
- **Ранг 4: Кураж Мацу.** Смерть ничего не значит в условиях потери чести, и не Мацу не сдается, пока еще дышит. Вы игнорируете штрафы TN от ранга Ран, равных вашему рангу Чести, или двойному рангу Чести во время Стойки Тотальная Атака.
- **Ранг 5: Победа Льва.** Смерть противника является единственной мерой победы для Мацу. Один раз за встречу после броска урона, вы можете потратить Очко Пустоты как Свободное Действие, чтобы активировать эту Технику. Вы растерзали соперника, разорвали его раны и нанесли тяжкий урон ему. Все сохраненные кости взрываются, перебрасываются и результат добавляется к вашему общему урону.

Клан Богомола

Клан Богомола легко адаптируется и непредсказуем, и многие считают Богомола похожим же, как море, по которому они ходят от своих островных владений до континентальной Империи. Богомол не был основан как Великий Клан, а приобрел этот статус во время одного из величайших конфликтов в истории, Войны Кланов. Состоящий из семей, образованных из различных Малых Кланов, Богомол, пожалуй, наиболее разнообразный и индивидуалистический из Великих Кланов.

Семья Кицунэ: +1 Осознанность

Ранее известные как клан Лисы, Кицунэ присоединились к Богомолу спустя десятилетия после основания клана и только потому, что Лиса была на грани уничтожения и Ёритомо могли спасти их ценой клятвы верности. Кицунэ - простые спокойные люди, которые предпочитают общаться с духами природы в лесу, а не путешествовать по всей Империи по формальным делам.

Семья Моси: +1 Интеллект

Перед признанием Богомола в качестве Великого Клана Моси были кланом Многоножки. Чрезвычайно набожные и матриархальные люди, Моси посвятили себя поклонению Солнцу, и видели своё место среди других семейств Богомола немного не комфортным. Тем не менее, семья поклялась Ёритомо и отказалась от сопротивления, несмотря на долг, конфликтующий с их философией.

Семья Цурути: +1 Восприятие

Ранее известные как клан Осы, Цурути – это величайшие лучники в Империи, и сосредотачивают большинство своих усилий на поддержании такого уровня мастерства. В общем проницательные и очень атлетичные Цурути великолепны как воины и магистраты.

Семья Ёритомо: +1 Выносливость

Правители Богомола произошли от клана Краба, и одинаково выносливы по-своему. Они - несомненные хозяева морей, имеют владения на Островах Шелка и Специй. Ёритомо - выносливые, трудолюбивые люди, постоянно жаждущие проявить себя перед другими Великими Кланами.

Школа Буси Ёритомо

Ёритомо - хозяева морей, и по прошествии веков, проведенных в боях между кораблями и на побережьях, их боевой стиль очень необычен. Качка и перекаты волн включены в их стиль, который использует больше движений, чем многие крупные школы. Аналогично Ёритомо знают, что затяжные бои почти всегда вредны для морского боя, и научились безжалостно использовать любые слабые места в обороне своих противников. Наконец, пагубное воздействие морского воздуха на сталь хорошо всем известно, и, как следствие, у Богомола имеется многовековой опыт боя нетрадиционным оружием, в частности такими видами оружия, которое чаще всего отводится крестьянам.

Техники Ёритомо сосредоточены на множестве маленьких улучшений. Их атаки - мощны, движения – беспрепятственны, и могут повредить TN Защиты противника, между прочим. Ёритомо - пострел на все руки, но нигде не мастер, что делает их легко приспособляемыми в схватке.

Школа Буси Ёритомо

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Коммерция, Защита, Дзюдзюцу (Импровизированное Оружие), Кэндзюцу, Ножи (Кама), Мореходство, 1 любой Навык
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое Оружие (или пара Ножей), Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Богомола.** Буси Богомола учатся сражаться на качающихся палубах кораблей и использовать что-угодно в пределах досягаемости в качестве оружия. У вас нет никаких штрафов на движение или атаку для ухабистой или неровной местности. Вы не теряете Славу или Честь при использовании в бою самодельного оружия или оружия с ключом Крестьянин.

У вас нет никаких штрафов за бой Малым или Средним оружием в неосновной руке, если это оружие имеет ключ Крестьянин. Наконец, вы получаете бонус +1k0 ко всем броскам атаки.

- **Ранг 2: Голос Шторма.** Ваши дикие, не имеющие ограничений, атаки дезориентируют противника и заставляют его открыться для удара. Каждый раз, когда вы бьете противника в ближнем бою, его TN Защиты уменьшается на 5. Это штраф применяется только на ваши атаки и длится в течение 2 Раундов. Эта Техника накопительная (число раз равно вашему рангу школы), а продолжительность сбрасывается с каждым применением.
- **Ранг 3: Удар Богомола.** Ёритомо бьют так же быстро, как шторм. Вы можете атаковать как Простое Действие вместо Сложного при использовании оружия с ключом Самурай или Крестьянин.
- **Ранг 4: Набегающие Волны.** Буси Ёритомо реагируют на потоки боя, ловко увертываясь от ударов, пока не достигли своей цели. Если вы передвинулись, по крайней мере, на 5 футов, вы получаете бонус +10 к вашему TN Защиты до вашего следующегохода. Вы можете пожертвовать этим бонусом во время вашегохода, прежде чем сделать бросок атаки, чтобы получить два Бесплатных Подъема, которые можно использовать только для Маневра Нокдаун.
- **Ранг 5: Рука Осано-О.** Буси Ёритомо поражают грубой силой, вдавливая оружие глубоко в цель. Вы можете активировать эту Технику, потратив Очко Пустоты как Свободное Действие. Вы сохраняете дополнительное число костей при броске урона, равное вашей Силе. Если этой атакой бьете по Лежащей цели, вы получаете бонус +0k2 к броскам урона против этой цели.

Школа Сюгэндзя Моси

Традиции сюгэндзя Моси разрабатывались в течение многих лет, проведенных в непоколебимой преданности Богине Солнце. Несмотря на потрясения, произошедшие с Небесным Порядком во время истории Рокугана, Моси удалось сохранить свою преданность, даже когда природа их магических учений несколько изменилась. С момента присоединения к клану Богомола, их фокус сместился с чистой теологии к более практичным задачам, они превосходны в вызове kami, которые господствуют над погодой. Таким образом, Моси, у которых гораздо больше сюгэндзя в роду, чем у Ёритомо, часто находятся на борту кораблей Ёритомо для успокоения моря во всех важных торговых рейсах клана.

Как и их соклановцы Ёритомо, Моси очень хорошо адаптируются. Их способность получать дополнительное Гармония в течение дня, особенно, если она не сопровождается дополнительным Разладом, позволяет им становиться крайне универсальными в выборе заклинаний, достаточно, чтобы конкурировать даже с Исава из клана Феникса.

Школа Сюгэндзя Моси

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), Предсказание, Знание: Теология, Медитация, Колдовство, 2 Высоких или Бугэй Навыка
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 10 коку
- **Гармония/Разлад:** Воздух/Земля
- **Техника: Благосклонность Солнца.** Ни одна семья не относилась более трепетно к различным воплощениям Солнца на протяжении всей истории, и их благочестие гарантирует им большую благосклонность Небес. В течение дня вы получаете дополнительное Гармония для заклинаний Огня. Это преимущество теряется в ночное время. Вы также получаете Бесплатное Подъем на любые заклинания с ключом Гром.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Воздух и 3 Огонь

Школа Придворных Ёритомо

Предоставленные сами себе в Империи, что в значительной степени обесценило их, семья Ёритомо отказалась исчезнуть и посвятила свои значительные ресурсы всем возможным сторонам для нормального развития клана. Понимая влияние как то, что обученный придворный может оказать во имя их торговых интересов, Ёритомо разработали школу для освоения этой стороны жизни. Хотя, имея успех в деловых начинаниях, придворные Ёритомо крайне редко добивались успехов при дворе с исторической точки зрения, из-за их грубых манер и зависимости от запугивания. Однако, с получением статуса Великого Клана увеличение влияния Богомола уменьшило необходимость в таких тактиках, и Школа Придворных Ёритомо начала преуспевать на различных политических аренах.

Техники Ёритомо специализируются на запугивании и, честно говоря, на быковании. Это особенно эффективно, когда оппоненты непривычны к такой тактике или безвольны. К сожалению, более способные оппоненты, такие как Журавль или Скорпион, вполне могут быть застрахованы

полностью от первичных способностей Ёритомо.

Школа Придворных Ёритомо

- **Бонус:** +1 Сила воли
- **Навыки:** Коммерция (Оценка), Придворный, Защита, Этикет, Запугивание (Управление), Искренность, 1 Навык Торговли
- **Честь:** 2.5
- **Экипировка:** Экстравагантная Одежда, Вакидзаси, 1 любое оружие, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Долг выше Чести.** Как и Ясуки, придворные Богомола - торговцы, а уже потом дипломаты, и имеют свой собственный стиль, построенный вокруг запугивания, а не дружбы. Кроме того, они проводят большую часть жизни вне дворов, имея дела с наиболее сомнительными персонажами в Рокугане. Вы не потеряете Славу или Честь при использовании Навыка Торговли на публике и не потеряете Честь при использовании Навыка Запугивание (Управление). Каждый раз, когда вы делаете бросок Социального Навыка против ронинов, бандитов, членов банды, наемников, пиратов и других типов, вы получаете количество Бесплатных Подъемов, равное вашему рангу школы. Все роли Запугивания Ёритомо используют Силу Воли, а не Осознанность.
- **Ранг 2: Сердце Шторма.** Когда придет время действовать при дворе, Ёритомо сторонятся красноречивых речей Додзи или тонких насмешек Скорпиона в пользу простого быкования для запугивания друзей и врагов. При использовании Навыка Запугивание (Управление), ваша Сила воли считается на ранг выше. При использовании Навыка Запугивание (Управление) против самурая с более низким рангом Статуса ваша Сила воли считается на 2 ранга выше.
- **Ранг 3: Управление Ветрами.** Богомола учат подкреплять свои слова при дворе силой хамского и агрессивного поведения, что затрудняет понимание, лгут ли они или говорят правду. Число раз за сессию, равное вашему рангу школы, если вы провалили бросок Социального Навыка Искренность, вы можете перебросить его как Социальный Навык Запугивание (Управление). Вы должны принять результат броска Запугивания.
- **Ранг 4: Воля Шторма.** Опытный Богомол научился разбивать и деморализовать своих оппонентов при дворе одним своим присутствием. При начале разговора с кем-нибудь, вы можете сделать состязательный бросок вашего Запугивание(Управление)/Сила Воли против его Этикет(Учтивость)/Сила Воли. Если вы выиграете бросок, он не может тратить Очки Пустоты против вас в течение следующего часа. Кроме того, на это время он получает штраф -3k0 для всех бросков Социальных Навыков против вас. (Эту технику нельзя использовать повторно до истечения её эффекта.)
- **Ранг 5: Мощь Всех Вещей.** На этом ранге придворные Богомола обладают железной силой воли и угрожающей природой, близкими к совершенству, что позволяет им возвышаться над всеми врагами и смеяться в лицо угрозам, от которых даже буси Хида бледнеют. Каждый раз, когда вы пытаетесь использовать Навык Запугивание против кого-то еще, или сделать бросок на сопротивление Навыкам Запугивание или Соблазн или эффектам Страх, вы получаете бонус +5k0 к броску.

Школа Лучников Цурути

Еще до присоединения к Богомолу, когда они были кланом Осы, мало кто сомневался, что Цурути - величайшие лучники в Империи. Они так глубоко изучают стрельбу, что практически отложили изучение клинка, и в большинстве случаев другие смотрят на них с подозрением. Это редко заботит Цурути; они верят в непорочность лука, и их сэнсэи учат мастерству других видов оружия, как вторичному. Техники Цурути являются воплощением рокуганской философии по стрельбе из лука, которая гласит, что стрела знает путь, и нужно стрелять без колебаний и прицеливания.

Техники Цурути сосредоточены почти исключительно на дальнем бое, область, в которой они лучшие во всей Империи. Хотя это существенное преимущество, но, когда дело доходит до ближнего боя, Цурути не могут превзойти буси практически любой другой школы.

Школа Лучников Цурути (Буси)

- **Бонус:** +1 Рефлексы
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Охота, Расследование, Кюдзюцу (Юми) 2, 1 Бугэй или Высокий Навык
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Броня Асигару или Легкая, Прочная одежда, Лук и 20 стрел, Вакидзаси, Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Всегда Будь Готов.** Лучники Цурути должны быть всегда готовы к бою против своих врагов без предупреждения. Вы получаете бонус +1k0 к броску атаки, пока используете лук. Кроме того, вы получаете бонус +3 к вашей Инициативе.
- **Ранг 2: Стрела Знает Путь.** Цурути не должны метиться, а должны просто позволить стреле проследовать своим путем. Вы получаете один Бесплатный Подъем, который можно использовать только для Маневра Прицельный Выстрел. Кроме того, вы получаете бонус +2k0 к броскам урона при использовании лука.
- **Ранг 3: Жало Осы.** Техника Цурути учит невероятной скорости. Вы можете делать атаки как Простое Действие вместо Сложного при использовании лука.
- **Ранг 4: Полет не-Ума.** Истинного лучника не заботит стрела, она существует только, чтобы отпустить её. Один раз за схватку вы можете потратить Очко Пустоты как Сложное, чтобы отпустить стрелу, которая точно знает куда ей лететь. Эта атака игнорирует все эффекты брони, а также любые штрафы от ранга Ран или видимости. Вы можете делать Подъемы, но вы не можете сделать Маневр Дополнительная Атака для этой атаки. Вы не можете стрелять в цель, которая находится дальше нормального диапазона вашего лука с этой Техникой.
- **Ранг 5: Глаз Цурути.** Последний урок Цурути состоит в том, что нет ничего, что нельзя свалить одной стрелой. Вы можете сделать дистанционную атаку как Сложное Действие, чтобы получить бонус +4k1 к броскам атаки и урона. Вы не можете использовать эту Технику в сочетании с Техникой Полет не-Ума.

Клан Феникса

Что касается темы сюгэндзя, то вся Империя едина в том, что Фениксы обладают как наибольшим числом сюгэндзя, так и самыми мощными из них. Потомки племени Исава и те, кто присягал на верность их способности управлять мистическими силами, и последователи Ками Сиба поклялись защищать Империю, независимо от цены.

Семья Агася: +1 Восприятие

Однажды семья клана Дракона Агася отказалась от своих хозяев Тогаси, когда почувствовала, что Драконы отказались от своего долга перед Империей. Фениксы доказали гораздо большую склонность к их уникальным видам магии. Агася весьма любопытны, всегда расширяют границы того, что известно и что можно смело попытаться найти при работе с магией.

Семья Асако: +1 Осознанность

Тихие затворники Асако - очень монашеская семья, они живут научной и аскетичной жизнью, более похожи на Братство Синсэя, чем на семью самураев. Они составляют большинство придворных клана Феникса и основу таинственных монахов Хэнсин. Асако - созерцательны и любознательны, но в целом без амбиций, кроме как служить и учиться.

Семья Исава: +1 Сила воли

Исава в действительности правят кланом Феникса, а не формальный Чемпион Клана Сиба. Они, несомненно, самые знающие, самые мощные и наиболее многочисленные сюгэндзя в Империи. К сожалению, это сделало их высокомерными, и многие Исава постоянно борются против своих собственных недостатков.

Семья Сиба: +1 Восприятие

Сиба являются одними из самых ученых и наименее агрессивных из всех семей буси. Они служат клану и Исава без недовольства или компенсации для себя. Хотя они предпочитают мир и сострадание, Сиба не отступит от боя, они обязали себя биться за Феникса.

Школа Буси Сиба

Буси Сиба хорошо известны как относительно мирная группа и по крайней мере имеют отношение к буси. Их тренировки подчеркивают ряд небоевых навыков в дополнение к тренировкам с традиционным оружием, что создало им репутацию воинов-ученых в некоторых кругах. Буси Сиба рассматривает все варианты, прежде чем ввязаться в бой, в поисках любой возможной альтернативы, чтобы исключить гибель людей. Если тем, кого Сиба защищает, угрожают, или бой неизбежен, он атакует быстро и безоговорочно, доделывая дело до конца. Тех, кто ошибочно принял стремление буси Сиба сохранить жизнь за слабость, ожидает горестное разочарование на поле боя.

Техники Сиба оптимизированы под использование Очков Пустоты и специализируются на защите других, что позволяет буси Сиба более чем адекватно исполнять их долг ёдзимбо. Также они склонны к использованию Древкового Оружия и могут преуспеть в дуэли, если должным образом подготовились.

Школа Буси Сиба

- **Бонус:** +1 Ловкость
- **Навыки:** Защита, Кэндзюцу, Кюдзюцу, Медитация (Восстановление Пустоты), Копья, Теология, 1 Бугэй или Высокий Навык

- **Честь:** 5.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Феникса.** Буси Сиба движутся через битву как Пустота проходит через все элементы. Когда тратите Очки Пустоты, чтобы получить +1k1 на броски, вы можете потратить 2 Очка Пустоты (чтобы получить +2k2) на броски. Вы можете предпринимать Маневр Защитник как Свободное Действие; если вы это сделаете, ваша цель получит только +5 к своему TN Защиты вместо +10.
- **Ранг 2: Танцы с Элементами.** Буси Сиба настраиваются на сюгэндзя, которых они защищают, помогая их заклинаниям и сдерживая вражеские. Когда вы выбираете вашу Стойку для Раунда, вы можете выбрать цель в радиусе 30 футов. Всякий раз, когда ваша цель творит заклинание или является целью заклинания, вы можете увеличить или уменьшить TN заклинания на 5. Кроме того, всякий раз, когда вы - цель заклинания, вы можете сразу выбрать, увеличить или уменьшить TN заклинания на 5.
- **Ранг 3: Один с Пустотой.** В бою Сиба может найти свое место в мире. Эта Техника автоматически активируется на этапе Реакций, если другой персонаж потратил Очко Пустоты в течение этого Боевого Раунда. Вы получаете Очко Пустоты. Это Очко Пустоты может превысить максимум, но все избыточные Очки Пустоты теряются по окончании схватки. Вы ничего не узнаете об источнике Очков Пустоты или как они были первоначально потрачено. Эта Техника активируется только дважды за схватку.
- **Ранг 4: Двигайся с Миром.** Безмятежность создает уверенность, а уверенность приносит скорость. Вы можете атаковать как Простое Действие вместо Сложного при использовании Древкового Оружия, Копий или оружия с ключом Самурай.
- **Ранг 5: Прикосновение Пустоты.** Мастера стиля Сиба могут отдернуть завесу и позволить вселенной действовать через них. За каждое потраченное Очко Пустоты вы получаете эффект, как за два, когда это применимо. Кроме того, теперь вы можете тратить Очки Пустоты на усовершенствования (как указано в Книге Земли) дважды за один Ход.

Школа Сюгэндзя Исава

Исава - величайшие сюгэндзя в Империи, и, хотя семья никогда открыто не признает это, поведение тех, кто обучается в их престижной школе, подтверждает это. К счастью, большинство других признает правду о них, а также принимают ее с разной степенью обиды или разочарования. Исава почти вдвое больше, чем следующая по величине семья сюгэндзя в Империи. И в самом деле, в их рядах так много сюгэндзя, как в буси в типичных семействах буси. Среди них так много детей рождаются с даром говорить с ками, что позволяет семье разнообразить число областей магической специализации, но основой их мощи всегда была Школа Сюгэндзя Исава. Это буквально старейшая школа такого рода в Рокугане, и Исава из всех сил пытались овладеть тайнами вселенной в течение более чем тысячи лет.

Сюгэндзя Исава не имеют узкой специализации, вместо этого специализации построены вокруг предпосылок быть лучшими в творении заклинаний в целом. Их способность выбрать Гармония без соответствующего Разлада и их неограниченный Бесплатный Подъем на все броски заклинаний их Сродства, делают их чрезвычайно компетентными и равными практически любому другому персонажу сюгэндзя.

Школа Сюгэндзя Исава

- **Бонус:** +1 Интеллект
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), Знание: Теология, 1 Навык Знания, Медицина, Медитация, Колдовство, 1 Высокий Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, 1 любое оружие, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 5 коку
- **Гармония/Разлад:** сюгэндзя Исава может выбрать любой элемент по своему выбору, в том числе Пустоту, для Сродства. Они не имеют Разлад.
- **Техника: Подарок Исава.** Нет более великих мастеров традиции сюгэндзя, чем Исава. Вы получаете Бесплатный Подъем на все броски заклинания для заклинаний элемента, который вы выбрали в качестве Сродства.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 заклинания из любого элемента, 2 заклинания из любого другого элемента, 1 заклинание третьего элемента и 1 заклинание четвертого элемента.

Школа Хранителей Мудрости Асако

Асако - монахи и ученые по своей природе, и это очевидно нигде более, чем в традициях придворных, которыми они являются от имени клана Феникса. Их подготовка состоит из заучивания

большого количества предметов, некоторые из которых могут выбрать сами студенты. Большая база знаний дает Асако удобный базис для изучения любых новых данных или ситуаций и позволяет им получить представление о социальных ситуациях при дворе.

Хранители мудрости специализируются на научных занятиях и используют их как средство достижения успеха в социальных ситуациях. Придворные Асако используют Навыки Знаний для расширения своих Социальных Навыков, получая влияние и гарантируя успех при дворе через свою ученую природу.

Школа Хранителей Мудрости Асако (Придворный)

- **Бонус:** +1 Интеллект
- **Навыки:** Придворный, Этикет (Учтивость), Знание: История, Знание: Теология (Фортуны), Медитация, Искренность, 1 Навык Знаний
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Рациональная Одежда, Вакидзаси, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Храм Души.** Асако - историки и ученые, и предмет их изучения шире, чем у любых других в Империи. Они гордятся тем, как глубоки их познания во всех областях интеллектуальной деятельности. Также они разделяют преданность Феникса миру и цивилизованности, опираясь на благородный дискурс для решения проблем. Вы получаете Бесплатный Подъем на любой бросок Навыка Знаний. Каждый раз, когда вы тратите Очко Пустоты на бросок Навыка Этикет, вы получаете бонус +3k1 к броску вместо обычного +1k1.
- **Ранг 2: Из Пепла.** Углубленное изучение исторических событий Мудрецами Асако позволяет им обнаружить тонкие модели поведения при каждом дворе, модели, невидимые более мирскими соперниками из других кланов. Проведя по крайней мере один день в наблюдении за событиями при конкретном дворе, вы можете сделать бросок Знание: История/Восприятие против TN 20, чтобы получить бонус +2k0 к броскам Социальных Навыков в течение следующих двух дней, пока вы остаётесь при этом дворе. (Эффект этой Техники может быть вновь активирован другим броском навыка, когда он истечет - не надо тратить дополнительные дни на наблюдение до тех пор, пока вы остаетесь при том же дворе.)
- **Ранг 3: Голос Вселенной.** По ходу обучения Асако, их исследования непонятных исторических фактов позволяют им давать полезные современные советы своим союзникам. Вы можете провести час, беседуя с другом или союзником, а затем сделать бросок Знание: История/Интеллект против TN 25. При успехе союзник может добавить ваш ранг Навыка Знание: История к броскам любого Социального Навыка в течение ближайших двадцати четырех часов. Вы можете заявить два Подъема, чтобы повлиять на еще одного (и только одного) дополнительного союзника, при условии, что союзник также участвует в разговоре. (Эта Техника не может быть использована на того же человека, пока её действие не истечет.)
- **Ранг 4: Неуязвимый Разум.** Просвещенный и образованный Асако может видеть сквозь игры, трюки и обманы материального мира. Каждый раз, когда проваливаете состязательный бросок Социального Навыка при противостоянии кому-то, кто пытается влиять на ваши эмоции, мнения или поведение (например, с использованием Навыков Придворный, Соблазн или Запугивание), вы можете перебросить, используя Интеллект как Черту для второго броска вместо оригинальной Черты в первом броске. Вы должны сохранить результат второго броска. Эту Технику нельзя использовать, чтобы противостоять Страху.
- **Ранг 5: Мудрость Веков.** На этом ранге Асако демонстрируют, что мудрость Феникса вечна. Каждый раз, когда вы бросаете Навык Знания, в том числе для других Техник школы, вы получаете бонус +5k0 к броскам.

Школа Сюгэндзя Агася

Во течение веков своего служения клану Дракона Агася исследовали много путей нетрадиционной магии, занятия проводились с использованием всех ресурсов Школы Сюгэндзя Агася. В дополнение к своим алхимическим интересам Агася всегда интересовались созданием заклинаний, которые вызывали Kami из нескольких элементов одновременно. Среди Феникса семье Агася дали волю в исследовании этой области, насколько они хотят, и они сделали огромный шаг вперед в области многоэлементных заклинаний.

Техники Агася сосредоточены на интересах семьи в слиянии элементов и многоэлементных заклинаниях. Хотя эта традиция еще не принята, их Техники позволяют им изменить элемент заклинания, что дает им непревзойденную универсальность в управлении заклинаниями.

Школа Сюгэндзя Агася

- **Бонус:** +1 Интеллект
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), 1 Навык Ремесла, Защита, Этикет, Знание: Теология, Колдовство, 1 Высокой или Бугэй Навык

- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, 1 любое оружие, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 5 коку
- **Гармония/Разлад:** Огонь/Вода
- **Техника: Элементы Всех Вещей.** Агасы понимают взаимодействие элементов возможно больше, чем в любой другой семье. При применении заклинания вы можете потратить Очко Пустоты для использования другого Кольца по вашему выбору, а не соответствующего этому заклинанию. Это заклинание использует ячейку заклинания для фактически используемого Кольца. Вы также получите Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Ремесло.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Огонь, 2 Земля и 1 Воздух

Клан Скорпиона

Когда Империя была создана, Скорпионам были поручены две священные обязанности: охранять Черные Свитки, в которых была связана мощь павшего темного бога Фу Ленга, и служить в качестве злодея, против которого Великие Клановые могут объединиться, чтобы они никогда не объединились против Императора. Именно в последнем Скорпион преуспел и наслаждается этим.

Семья Баюси: +1 Ловкость

Безжалостные и лживые владыки клана Скорпиона обладают многими талантами, все из которых используются в интересах клана и Императора. Баюси темны, опасны и манипулятивны и всегда оценивают любую ситуацию с точки зрения того, как из этого лучше всего извлечь выгоду для себя и Скорпиона.

Семья Сёуро: +1 Осознанность

Сёуро живут в тени, их редко можно увидеть, но всегда имеют влияние на тех, кто вокруг них. Они скрытны и замкнуты, держат свой собственный совет, но никогда не ослушаются приказов своих господ Баюси. Когда Скорпион требует, чтобы некоторая невозможная задача была выполнена без осложнений, то Сёуро - те, кто выполняет свой долг.

Семья Соси: +1 Интеллект

Соси - главная семья сюгэндзя клана Скорпиона, основанная вскоре после создания клана и специализируется на использовании магии для расширения усилий клана в политике, обмане и манипулировании. Они часто работают в тесном взаимодействии с Сёуро, используя свою магию для поддержки жестокой и секретной деятельности Сёуро.

Семья Ёго: +1 Сила воли

Ни одну семью среди принятых в Великие Клановые не боятся или осуждают более чем Ёго, вторая семья сюгэндзя клана Скорпиона. Они произошли от Феникса, который в первые дни Империи был проклят предать тех, кого любил больше всего. Проклятие было передано по семейной родословной, и многие избегают Ёго по возможности. Ёго не обращают внимания на свою репутацию и используют мощную магию на службе Скорпиону независимо от того, как далеко они могут зайти.

Школа Буси Баюси

Наибольшие злодеи в самых успешных пьесах Рокугана всегда Скорпионы, потому что в это так легко поверить для большинства самураев. Именно действия учеников Школы Буси Баюси привнесли этот стереотип в жизнь и железно закрепляют его снова и снова. Каждый ученик в додзё Баюси обучен быть идеальным оружием вражды, способны натравить кланы друг против друга с минимальными усилиями. Обучение оружию - только одна из сторон их образования, которое часто включает в себя социальные манипуляции, хитрость и даже использование ядов, когда ученик сочтет это нужным.

Техники Баюси лучше всего описываются как грязные трюки. Они сосредоточены на предоставлении персонажу преимуществ, например, увеличение Инициативы или безжалостно эксплуатации любого другого преимущества, какое только существует. В частности, способность покалечить противника до какого-либо Состояния повернет ход сражения против значительно превосходящего противника, если такое возможно, и немного удачи.

Школа Буси Баюси

- **Бонус:** +1 Интеллект
- **Навыки:** Придворный (Манипуляция), Защита, Этикет, Иайдзюцу, Кэндзюцу, Искренность, 1 любой Навык
- **Честь:** 2.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Скорпиона.** Буси Скорпиона всегда готов атаковать противника. Вы получаете бонус +1к1 к вашему броску Инициативы. Вы также получаете бонус +5 на ваше TN Защиты против любого противника с более низкой Инициативой.

- **Ранг 2: Клешни и Хвост.** Финт Скорпиона печально известен тем, что от него пали многие безрассудные самураи. Вы можете совершить Маневр Финт за 1 Подъем вместо 2.
- **Ранг 3: Атака в Хвосте.** Буси Скорпиона стремится захватить своих врагов врасплох, оставив их атаки и замедляя их. Когда вы выбираете Стойку в начале вашегохода, вы можете выбрать цель в радиусе 30 футов. Если вы успешно атаковали цель во время вашегохода, цель становится Уставшей, как если бы она шла без отдыха в течение 24 часов. Во время этапа Реакции противник может попытаться сделать бросок Кольца Земли против TN 25, чтобы свести на нет последствия этой Техники. Если он терпит неудачу, последствия этой Техники заканчиваются на следующем этапе Реакции (второй этап Реакции после того, как он был поражен).
- **Ранг 4: Атака Сверху, Атака Снизу.** Стремительность Скорпиона позволяет ему срезать врагов, прежде чем они осознают, что они подверглись нападению. Вы можете делать рукопашные атаки как Простое Действие вместо Сложного.
- **Ранг 5: Клешни Держат, Хвост Бьет.** Поражать слабые места противника - истинный путь Скорпиона к победе. Один раз за встречу вы можете потратить Очко Пустоты как Сложное Действие, чтобы атаковать своего противника с оружием ближнего боя. Если атака прошла успешно, цель Оглушена. На этапе Реакции противник может попытаться сделать бросок Кольца Земли против TN, равного нанесенному урону, чтобы закончить эффект Оглушения. Если он провалил или не может попытаться сделать бросок, эффект Оглушения заканчивается в течение следующего этапа Реакции (второй этап Реакции после того, как он был поражен).

Школа Сюгэндзя Соси

Хотя редко, но бывают случаи, когда умопомрачительные физические возможности Баюси и Сё-суро недостаточны для выполнения задач, требующих скрытности и изящества. Когда это происходит, ученик Школы Сюгэндзя Соси принимается за дело. Соси понимают лучше других, что ками - не почтенные существа, как многие полагают, а совершенно чуждые существа, не имеющие твердой концепции человеческого поведения или даже самой чести. Они могут и будут делать практически все, что попросить у них, если правильно попросить, до тех пор, пока прошение не является нарушением естественного порядка, таким как колдовство крови. Соси преуспели в эксплуатации ками в скрытности, трюках и обмане.

Хотя у всех сюгэндзя есть потенциал, чтобы творить заклинания незаметно, никто не преуспел в этом, как Соси. Их способность читать практически любое не-повреждающее заклинание без внешних признаков его сотворения сделала их идеальными для инфильтрации и тонкой манипуляции при дворе.

Школа Сюгэндзя Соси

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), Придворный, Этикет, Знание: Теология, Колдовство, Скрытность, 1 любой Навык
- **Честь:** 2.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 5 коку
- **Гармония/Разлад:** Воздух/Земля
- **Техника: Шепот Ками.** Соси могут творить свои заклинания так тихо, как сами ками. Вы можете пожертвовать дополнительной ячейкой заклинания (того же элемента) при сотворении любого заклинания, не имеющего потенциала для нанесения урона, для того, чтобы устранить все видимые признаки сотворения заклинания. Все эффекты заклинаний проходят, как обычно, просто нет никаких внешних признаков того, что произошло. Вы также получаете Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Иллюзия.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Воздух, 2 Огонь и 1 Вода

Школа Придворных Баюси

Репутация Скорпиона при дворе почти равна Журавлю, но конечно более грозная. Это прямой результат злонамеренных козней придворных Баюси в течение веков. Хваленая информационная сеть Скорпиона в значительной степени является продуктом их мастерских придворных, выводящих из даже мельчайших крох информации, которые можно использовать в совокупности для краха отдельных лиц, семей или даже кланов.

Придворный Скорпиона является мастером манипуляций и обмана. Даже более того, они превосходны в выявлении недостатков или темных секретов своих оппонентов (или даже союзников!) и безжалостно используют их на благо Скорпиона. Любой враг, не имеющий значения его безжалостность, может быть целью для способностей придворного Баюси, открывающих закрытые ранее возможности.

Школа Придворных Баюси

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Каллиграфия, Придворный (Сплетни), Этикет, Расследование, Искренность (Обман), Соблазн, 1 Высокий Навык
- **Честь:** 2.5
- **Экипировка:** Экстравагантная Одежда, Вакидзаси, 1 любое Оружие, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Слабость - Моя Сила.** Баюси - мастера поиска и эксплуатации слабости и неудачи других. Даже если они не знают истинную природу секретов конкурента, то простое осознание того, что кто-то имеет какие-либо тайны является достаточным для них, чтобы начать работу. Когда вы делаете состязательный Социальный бросок против кого-то, вы получаете Бесплатный Подъем к вашему броску за каждые 3 очка Ментальных или Социальных Недостатков (без округления), которыми обладает оппонент. Недостатки, которые получены без траты Очков Опыта, рассчитываются обычным образом для действия этой Техники. Эта Техника не может выдать более 5 Бесплатных Подъемов. Баюси также известны как мастера правды и лжи, говоря так гладко, что их не различить в их речи. Вы получаете Бесплатный Подъем при использовании Навыка Придворный, распространяя сплетни, и не нужно объявлять Подъем, чтобы скрыть, что вы источник этой сплетни.
- **Ранг 2: Малые Воды.** Скорпион знает, как оценивать других, чувствуя их слабость и определяя лучший способ унижить их. Беседуя с человеком в течение нескольких минут, вы можете сделать состязательный бросок вашего Расследование/Осознанность против его Этикет/Осознанность. С успехом вы узнаете название и ранг самой низкой Ментальной Черты и низжайший Социальный Навык, который имеет по крайней мере один ранг (ГМ выбирает). Вы можете также потратить Очко Пустоты, чтобы узнать его следующий низкую Ментальную Черту и следующий низший Социальный Навык.
- **Ранг 3: Секреты Родинки.** На этом ранге, Скорпион стал настолько искусен в выведывании секретов, что может выманивать их в случайном разговоре. Говоря с кем-то в течение нескольких минут, вы можете сделать состязательный бросок вашего Придворный(Манипуляция)/Осознанность против его Этикет(Учтивость)/Осознанность, чтобы вывести у них один Ментальный или Социальный Недостаток. Если они не имеют таких Недостатков, вместо этого вы выявляете одно Ментальное или Социальное Преимущество. (Обратите внимание, что вы узнаете только название Преимущества/Недостатка, а не специфическую природу этого. Например, вы могли бы узнать, что цель имеет "Темная Тайна", но не специфический характер секрета.) Если броском удалось обнаружить Недостаток, то с разрешения ГМа вы можете взять 2-очковое Преимущество Шантаж в отношении этого лица, без траты Очков Опыта.
- **Ранг 4: Сладкое Жало Контроля.** На этом ранге Придворный Баюси научился использовать всю информацию, которую он собрал для изящного уничтожения своих врагов, подрывая каждое их слово и дело. Каждый раз, когда вы делаете состязательный бросок Социальных Навыков против кого-то, на кого вы имеете Шантаж, его кости не могут взрываться. Кроме того, в любое время вы сделать состязательный бросок Социальных Навыков против кого-то, независимо от того, есть у вас Шантаж на них или нет, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы заставить его использовать Ментальную Черту по вашему выбору (вместо обычной Черты, используемой для броска).
- **Ранг 5: Нет Больше Масок.** Последний урок Школы Баюси – это заставить остальную часть двора увидеть коррумпированной, бесчестный мир, который он знает, разрушая репутацию тех, против кого он выступает. Несколько раз за сессию, равное рангу школы, вы можете сделать состязательный Социальный бросок Придворный(Сплетни)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Осознанность противника. Если у вас есть Шантаж на человека, который является целью этой Техники, вы получаете бонус +5k0 к этому броску. С успехом вы можете наложить один Социальный Недостаток на цель: Социальное Неблагополучие, Заклятый Враг или Обязательство (по вашему выбору). Недостаток остается в течение одного месяца, если ГМ не решит, что цель приняла меры по решению проблемы раньше. (Эту Технику нельзя использовать на той же самой цели, пока её действие не истечет.)

Школа Диверсантов Сёсуро

Мало кто вне клана Скорпиона знает о существовании Школы Диверсантов Сёсуро, а те немногие либо неразрывно связаны с кланом, что не осмеливаются раскрыть свое существование, либо были так основательно дискредитированы, что никто не им больше не верит. Сёсуро - то, чем большинство считают Скорпиона, но без высокомерия и жестокости, какие, как правило, приписывают злодеям в пьесах и стихах. Диверсанты - это тихие беспощадные убийцы, не получающие никакого удовольствия или удовлетворение от своей роли. Они просто выполняют свой долг, не испытывая

в результате ни радости, ни раскаяния.

Специализация Диверсантов Сёкуро относительно проста: они атакуют незащищенные цели и истребляют их. Их бонусы скрытности делают их практически незаметными, и, как только они скрылись от противника, они могут нанести разрушающий удар из тени.

Школа Диверсантов Сёкуро (Ниндзя)

- **Бонус:** +1 Рефлексы
- **Навыки:** Артист, Атлетика, Ниндзюцу, Искренность, Скрытность (Подкрадывание) 2, 1 любой Навык
- **Честь:** 1.5
- **Экипировка:** Асигару или Легкая Броня, Прочный Черная Одежда, Дайсё, Лук или Нож, Дорожный Набор, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Тени.** Первый урок диверсанта - замаскировать все признаки своей истинной природы. Вы не теряете Честь при использовании Низких Навыков или Оружия Ниндзюцу на службе у клана Скорпиона (при условии согласия ГМа). Вы получаете бонус +2k0 к броскам Навыка Скрытности.
- **Ранг 2: Удар из Тьмы.** Ученик Техник Сёкуро никогда не провалит задания при использовании любого преимущества над врагом. Всякий раз, когда вы объявляете атаку на противника, который не знает о вашем присутствии до момента нападения, ваши Подъемы не ограничены вашей Пустотой, и на бросок атаки вы бросаете число дополнительных костей, равное вашему рангу школы. Вы также добавляете к броску половину от числа дополнительных не-сохраняемых костей на бросок атаки против соперника, который страдает от эффекта Состояния (например, Оглушен или Утомлен). Эти два эффекта не суммируются, и, если оба можно применить, необходимо выбрать один из них. (например, вы не добавляете полтора ваших ранга школы в кости к броску атаки против противника, который еще и Ослеплен и не знает о вашем присутствии.)
- **Ранг 3: Сталь Внутри Шёлка.** Быстрая и эффективная атака является отличительной чертой истинного воина тени. При нападении из засады, как описано выше, или при использовании Оружия Ниндзюцу (любое оружие с ключом Ниндзя), вы можете делать ближние атаки (или дальние, в случае сюрикэн или цубутэ) как Простое Действие, а не Сложное.
- **Ранг 4: Шепот Стали.** Мастер-ассассин атакует из тени, никогда не раскрывая своё присутствие. Даже после атаки цели, ваши противники и прохожие должны преуспеть в самостоятельном броске Расследование(Внимание)/Восприятие против вашего Скрытность/Ловкость, чтобы обнаружить вас. Вы можете использовать эту Технику только, если вы делаете одну атаку за Раунд. (ГМ может постановить, что эта Техника не работает в ситуациях, когда скрыться невозможно.)
- **Ранг 5: Последнее Молчание.** Истинному ассассину требуется только один удар. После того как вы сделали бросок урона в результате успешной атаки, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы две любые кости показали 10. Эти 10 не взрываются. Вы можете потратить несколько Очков Пустоты таким способом и с каждым Очком Пустоты результат распространяется еще на две кости урона.

Клан Единорога

Единорог, некогда известный как клан Ки-Рин, отсутствовал в Империи на протяжении почти восьми веков, они бродили по миру, исследуя и обеспечивая отсутствие внешних угроз Императору, которые могли остаться неизвестными. С их возвращением, они были приняты многими как варвары и аутсайдеры, главным образом благодаря множеству их обычаев, которые резко контрастировали с нормами Рокугана. Тем не менее, Единорога повсеместно уважали за их кавалерию. Они используют гайдзинских коней, и их конные войска не имеют аналога по всей Империи.

Семья Хориути: +1 Сила воли

Крошечная семья Хориути никогда не имела больше, чем несколько десятков членов в семье. Созданная за несколько десятилетий до Войны Кланов, Хориути - ветвь семьи Иути, которая специализируется на оборонной и защитной магии. Хориути самурай - отзывчивый индивидуалист, который, как правило, вмешивается в чужие дела во времена кризиса.

Семья Идэ: +1 Восприятие

Публичное лицо Единорога, Идэ неустанно работают над плохим восприятием клана у многих, как варваров и гайдзинов. Они безупречно переплели традиции своих людей с обычаями Империи и при этом стремились постепенно заработать уважение и признание других кланов. Самурай семьи Идэ почти всегда уравновешен и готов к союзу с другими, хоть в масштабах личности, хоть клана.

Семья Иути: +1 Интеллект

За исключением Тамори, семья Иути, пожалуй, самые воинственные сюгэндзя в Империи. Множество их служит в армиях Единорога, и в то время как они наслаждаются дружбой и научной дискуссией, как любые священники, они при необходимости не уклоняются от конфликта.

Семья Мото: +1 Ловкость

Мото - пример негативного стереотипа, с которым Единорог боролся с момента своего возвращения в Империю века назад. Больше, чем в любых других семьях, их гайдзинская кровь бросается в глаза, короткие и приземистые. Они - неистовы и бесцеремонны в зависимости от обстоятельств, и редко сочетаются с самураями других кланов. Однако, их уважают за их традиции воинов.

Семья Синдзё: +1 Рефлекс

Семья Синдзё возглавляла клан Единорога большую часть своей истории, хотя в последней время они были отстранены от власти в связи с разращением в своих рядах. Синдзё - приветливая трудолюбивая семья, члены которой легко адаптируются к практически любой задаче, поставленной перед ними, и хорошо работают с другими практически в любой ситуации.

Семья Утаку: +1 Выносливость

Матриархальная семья Утаку - благородные и благочестивые люди с четко определенными обязанностями в зависимости от их пола. Женщины, как правило, обучены служить с самых элитных кавалерийских частях в мире, в Боевых Наездниках Утаку, в то время как мужчины управляют хозяйством и служат в легионах пехоты армии Единорога.

Школа Буси Мото

Буси Мото - живой стереотип клана. Больше, чем любая другая семья, они рождены от союза между рокуганским народом и гайдзинами, которым было разрешено присоединиться к Единорогу во время их путешествий за рубежом. Благодаря происхождению из дикой природы кочевых варварских племен северных степей, Мото практикуют неограниченный боевой стиль, что делает их впечатляющими противниками на поле боя и делает их враждебными всем тем, кто презирает отклонение от обычаев и природы рокуганской войны.

Буси Мото - тяжелая кавалерия. Они превосходны в Стойке Тотальной Атаки, и многие из их Техник ориентированы на получение возможности нанести дополнительный урон любым оружием из большого ассортимента.

Школа Буси Мото

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Верховая Езда, Охота, Кэндзюцу (Ятаган), 1 Бугэй Навык, 1 любой Навык
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Тяжелая Броня или Броня Наездника, Прочная одежда, Дайсё, Тяжелое или Древковое Оружие, Дорожный Набор, Лошадь (лошадь Единорога), 10 коку, 1 любой Оружие

Техники

- **Ранг 1: Путь Единорога.** Боевой стиль Мото - это дикая неограниченная ярость, запугивающая наблюдателей. Вы можете владеть любым двуручным оружием одной рукой (кроме луков). Вы получаете бонус +1k0 к броскам урона, пока вы сидите верхом, используя ятаган, или при использовании двуручного оружия ближнего боя (эти бонусы не складываются). Ятаган имеет ключ Самурай для вас.
- **Ранг 2: Улыбка Синсэя.** Мото прославились перерезанным горлом у своих врагов от уха до уха, ужасную картину они гордо называют Улыбка Синсэя. Вы пользуетесь ослабленным состоянием вашего противника, получая бонус к броскам атаки, равный половине его TN штрафа за ранг Ран, округляется в меньшую сторону. Например, если ваш противник невредем и Здоров, вы не получаете бонус. Если ваш противник Искалечен, вы получаете бонус +10 к броскам атаки.
- **Ранг 3: Атака Ветра Пустыни.** Мощь и точность одинаково ценны для Мото. Вы можете атаковать как Простое Действие вместо Сложного при использовании оружия ближнего боя.
- **Ранг 4: Заряд Безумия.** Боевой стиль Мото совершенно безжалостен, что позволяет ему перемещаться от одного врага к другому, не переставая. Один раз за схватку, если вы успешно довели мишень до ранга Ран ПРИ СМЕРТИ, вы можете сразу сделать дополнительную атаку как Свободное Действие. Эта атака не может быть направлена на тот же объект атаки, который активировал эту Технику. Вы не можете делать Подъемы на эту атаку.
- **Ранг 5: Мото Не Может Уступить.** Мото никогда не сдается. Во время Стойки Тотальная Атака или в пока в седле, вы сохраняете дополнительное количество костей при броске урона, равное половине вашей Силы, округляется в меньшую сторону. Этот бонус работает пока у вас двуручное оружие или оружие с ключом Самурай.

Школа Сюгэндзя Иути

Исключая Тамори, Иути - наименее обычная и консервативная семья сюгэндзя в Империи. Они дикие и беззаботные, и как многие, уроки своего сэнсэя учат на открытых равнинах, нежели в храме. Это связано с историей преподавания, пока клан шел через дальние миры. Воздействие этих лет также чувствуется в разнообразии магических стилей семьи. Иути охватывают, среди прочего, стиль под названием мэйсёдо, который предполагает создание магических талисманов, на которые сюгэндзя могут опираться вместо ками.

В соответствии с темой Единорога в целом, Техники Иути усиливают движение и позволяют обрести непревзойденную скорость, даже среди Единорога. Их способность творить более мощные заклинания Путешествий дополнительно повышает мастерство в этой области.

Школа Сюгэндзя Иути

- **Бонус:** +1 Восприятие
- **Навыки:** Битва, Каллиграфия (Шифр), Верховая Езда, Знание: Теология, Медитация, Колдовство, 1 Высокой или Бугэй Навык
- **Честь:** 5.5
- **Экипировка:** Экстравагантная Одежда, Вакидзаси, 1 любое Оружие, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, Лошадь (лошадь Единорога), Сумка Свитков, 10 коку
- **Гармония/Разлад:** Вода/Огонь
- **Техника: Дух Ветра.** Иути используют мощь элементов для предоставления скорости волны другим. Как Сложное Действие, вы можете пожертвовать одной ячейкой заклинания любого элемента, предоставляя одному человеку одно дополнительное Простое Действие Движения. Это Простое Действие добавляется к обычным Действиям на Раунд. Дополнительное Действие должно быть использовано на следующем Ходу цели или оно теряется. Вы также получаете Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Путешествие.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Вода, 2 Земля и 1 Воздух

Школа Эмиссаров Идэ

Техники Идэ сосредоточены на спокойном уме, безмятежности во всем и посредничестве. Они - наибольшие пацифисты среди традиции придворных Великих Кланов, возможно кроме Асако из клана Феникса. Выраженность их пацифизма менялась на протяжении многих лет, но в целом они остаются за обезвреживание конфликта, когда это возможно. Это делает их желанными союзниками для некоторых кланов и мешающими для других. Идэ принимают комплименты и критику с равным одобрением.

Техники Идэ отличаются от большинства Техник придворных в том, что они носят полностью ненаступательный характер. Идэ специализируются в защите себя от последствий действий других и в попытке разрядить конфликты между другими.

Школа Эмиссаров Идэ (Придворный)

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Каллиграфия, Коммерция, Придворный, Этикет (Беседа), Верховая Езда, Искренность (Честность), 1 Высокой Навык или Навык Выступления
- **Честь:** 5.5
- **Экипировка:** Экстравагантная Одежда, Вакидзаси, 1 любое оружие, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Сердце Говорит.** Идэ учат адаптироваться мгновенно новым обычаям и социальным нюансам, что позволяет им избежать оскорбления даже при самом опасном и враждебном дворе. Кроме того, так как им часто приходилось иметь дело с иностранцами, которые могли слабо реагировать на ложь или манипуляцию, их учат применять честность и прямую речь, где это возможно. В любой ситуации, в которой вы можете нечаянно нанести оскорбление, будь то через несчастный случай или невежество (например, не зная о не расположенности даймё к определенной теме разговора), вы можете сделать бросок Этикет(Учтивость)/Осознанность против TN 20, чтобы избежать этого. Вы получаете Бесплатный Подъем на бросок Искренность (Честность), но на любой бросок Искренность (Обман), ваш TN увеличивается на 5.
- **Ранг 2: Пронзая Покровы.** После столетий борьбы с непредсказуемыми, а иногда и с жестокими народами в Пылающих Песках, Идэ изучили почти сверхъестественную способность читать эмоции других, узнавая их истинные чувства и надеясь увести их подальше от неприятностей. Вы можете попытаться прочесть чужие истинные эмоции в социальной ситуации, сделав состязательный Социальный бросок вашего Этикет/Осознанность против их Этикет/Сила Воли. С успехом вы получаете простое общее представление о их истинных чувствах, что может быть очень полезно, когда эти чувства не согласованы с внешними дей-

ствиями. Вы можете использовать Подъем для более качественной информации с учетом решения ГМа. (Например, два Подъема могут сказать вам, "Додзи на самом деле надеются на ваш успех против Дракона.")

- **Ранг 3: Слушай Сердце.** Обучение в семье Идэ подчеркивает дружбу и хорошие личные отношения, как ключ к успешной дипломатии. Вы можете попытаться повлиять на чье-то отношение к вам в позитивном направлении. Для этого требуется по крайней мере 10 минут разговора, после чего вы можете сделать состязательный бросок вашей Искренности(Честность)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Сила Воли. С успехом вы изменяете их отношение к вам в позитивном направлении. (Враждебный станет более нейтральным, неопределившийся будет дружелюбным и т.д.) Если вы сделаете по крайней мере два успешных Подъема на этом броске, цель будет рассматривать вас в качестве союзника на оставшуюся часть этого дня (при условии согласия ГМа). Эту Технику нельзя использовать на Заклятых Врагах, и ГМ решает, что будет против необычных объектов, например, нечеловеческих существ.
- **Ранг 4: Отвечая Сердцем.** На этом уровне обучения Идэ становятся настоящими мастерами посредничества, способные видеть прошлое всех обманов, лжи и дипломатии и понимать истинное решение любой проблемы. При использовании Техник 2 и 3 рангов, вы можете бросать дополнительные не-сохраняемые кости в количестве вашего ранга школы.
- **Ранг 5: Непокоримая Рука Мира.** Заключительный урок школы Идэ учит быть совершенным посредником, который укажет, что благородный человек не может быть источником насилия. Вы можете потратить Очко Пустоты для состязательного броска вашей Искренности(Честность)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Осознанность цели. Если вы выиграете бросок, цель не может предпринимать никаких враждебных действий против вас (физических, социальных или магических) число часов, равное удвоенному вашему рангу школы, до тех пор, пока вы равным образом воздерживаетесь от враждебности в отношении этого лица. Эта Техника не работает против тех, чей ранг Чести меньше 2.0, или тех, кто не обладает Честью вообще (животные, они и т.д.).

Школа Боевых Наездниц Утаку

Боевые Наездницы Утаку, также известные как сиотомэ, являются лучшими и наиболее уважаемыми кавалеристами во всей Империи, их репутация даже страшнее, чем у их сородичей среди семей Мото и Синдзё. Пока остальная часть клана тренируется на гайдзинских лошадях верховой езды, которые больше и крепче, чем простой рокуганский пони, Утаку одни имеют право разводить и идти в бой на легендарных конях Утаку, лучших лошадях в мире.

Как и другие школы бусы Единорога, Техники Школы Боевых Наездниц Утаку сосредоточены на верховом бое, хотя и не все цело отдаваясь от не-верховых способностей. Однако, на лошади Утаку - угроза для практически любого человека-противника. Честь очень важна для Боевых Наездниц, и чем выше у нее Честь, тем больше бонусов она получает.

Школа Боевых Наездниц Утаку (Буси)

- **Бонус:** +1 Рефлексы
- **Навыки:** Битва, Защита, Верховая Езда 2, Кэндзюцу, Искренность, 1 Высокой или Бугэй Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Легкая Броня или Броня Наездника, Прочная одежда, Дайсё, 1 любое Оружие, Дорожный Набор, Лошадь (Боевой конь Утаку), 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Едущая в Гармонии.** Для Боевых Наездниц Утаку значение чести превыше всего. Вы получаете бонус, равный вашему рангу Чести, на один бросок атаки за Раунд. Пока в седле, вы можете вместо этого применить этот бонус для одного броска урона. Вы получаете бонус, равный вашему рангу Чести, ко всем броскам Верховой Езды.
- **Ранг 2: Пустота Войны.** Утаку может пожертвовать защитой для скорости, если поток сражения призывает к этому. В течении 1 этапа любого Боевого Раунда, вы можете добавить +5 либо вашей Инициативе, либо к вашему TN Защиты. Этот бонус длится, пока вы не используете эту Технику снова или до конца схватки.
- **Ранг 3: Чувствуя Ветер.** Естественное чувство седла придает Утаку неестественную свободу движений. Пока в седле, вы можете делать атаки как Простое Действие вместо Сложного.
- **Ранг 4: Ветер Никогда Не Останавливается.** Подобно ветру над полем боя атаку Утаку не остановить. Пока в седле, вы можете опрокинуть врага, потратив Очко Пустоты. Вы можете предпринять Простое Действие для атаки врага и атаковать его в конце вашего движения. (Передвижение и атака - одно и то же Простое Действие. Если вы в седле, это Действие

использует ранг движения вашего скакуна.) Если эта атака прошла успешно, вы получаете бонус +2k1 к броскам урона в этот Ход.

- **Ранг 5: Благословение Утаку.** Утаку несут честь своего основателя, как свой щит. В начале вашего Хода, вы можете потратить Очко Пустоты как Свободное Действие для активации этой Техники. Вы добавляете ваш ранг Чести ко всем броскам урона и броскам Бугэй Навыков на этот Ход. Этот бонус суммируется с бонусами от Едущей в Гармонии.

Навыки

Больше, чем любые другие механики, Навыки определяют знания и компетентность персонажа в ролевой игре Легенда Пяти Колец. Черты демонстрируют, как персонажа оценивают в абсолютных ментальных и физических способностях, а Навыки же являются суммой всего, что он узнал на протяжении всей своей жизни.

Как описано в Книге Земли, бросок Навыка – это наиболее распространенный бросок во время игры. При броске Навыки почти всегда идут в паре с Чертой. Это записывается в игре следующим образом, например, Кэндзюцу/Ловкость. Это запись значит, что игрок должен бросить количество костей равное сумме рангов Навыка Кэндзюцу своего героя и Черты Ловкость, и сохранить число костей, равное его Ловкости.

Навыки делятся на несколько категорий. Наиболее значительные из них называются подтипы – система, где все Навыки сортируются в четыре большие категории в зависимости от того, как этот Навык используется в рокуганском обществе. Подтипы Навыков включают:

- **Высокие Навыки** – исключительная компетенция касты самураев. Такие Навыки можно обычно увидеть в использовании при дворе даймё, или даже среди обслуживающего персонала Императорского двора. Они отражают изысканность и благородство, и, как правило, требуют значительного образования для постижения и практики.
- **Бугэй Навыки** – область буси. Это Навыки воина, и так как самурай являются не единственным, кто практикует их (асигару и будока знают некоторые из них), они являются несомненными мастерами ремесла.
- **Торговые Навыки** представляют знания определенных видов практик не из области самураев. Так как использование этих Навыков по сути не является благородным и несколько сомнительно, то на тех, кто открыто и регулярно занимается ими, смотрят с мягким презрением более утонченные соклановцы.
- **Низкие Навыки** представляют собой прискорбные ремесла и практики, которыми благородная душа даже и не подумает заняться. Применение любого из этих Навыков, как правило, приводит к потере Чести самурая, а если это произошло публично, то вполне возможно и Славы.

Уточнения (Emphases)

Отдельные Навыки могут охватывать целый ряд различной деятельности, всё из которой покрывается основным Навыком. Эти различные стороны называются Уточнения и могут дать бонус персонажу, который решил уделить особое внимание к этой стороне Навыка. Многие навыки, описанные в этой главе, включают в себя ряд Уточнений.

Количество Уточнений, которыми персонаж может обладать для Навыка, определяется его рангом в этом Навыке. Персонаж может иметь одно Уточнение для Навыка с рангом 1, два Уточнения для ранга 3, три Уточнения для ранга 5, четыре для ранга 7 и максимум пять Уточнений для ранга 9. Для приобретения Уточнения в Навыке нужно 2 Очка Опыта. Уточнение указывается в скобках после названия Навыка, к которому он прикреплен. Например, персонаж с третьим рангом в Навыке Кюдзюцу и Уточнением на Юми записывается: Кюдзюцу (Юми) 3.

При броске Навыка, если персонаж имеет Уточнение, которое имеет отношение к ситуации, требующей бросок, он может тут же перебросить любую кость, на которой выпало 1. Можно перебросить только один раз за бросок. Например, если персонаж с Кэндзюцу (Катана) 3 и Ловкость 2 атакует катаной, он делает бросок 5k2 на атаку и получает 1, 1, 4, 6, 8. Так как он использует катану и имеет Уточнение Катана для Кэндзюцу, он сразу же перебрасывает две кости, на которых выпало по 1, получая 1 и 7. Предположительно он сохраняет 7 и 8, что в общей сложности дает 15. Кость, на которой выпала 1 во второй раз, нельзя перебросить.

Мастерские Способности

В природе системы Roll&Keep Черты часто считаются более важными, чем Навыки, так как они определяют не только количество бросаемых костей, но и сохраняемых. Однако, Навыки имеют ряд самостоятельных преимуществ и самые мощные из них Мастерские Способности.

Мастерские Способности – дополнительные преимущества, которые персонаж получает от более высоких рангов в Навыке. Хотя у большинства Навыков они есть, есть Навыки и без них. Навыки,

которые имеют Мастерские Способности, обычно предоставляю их в рангах 3, 5 и 7, хотя некоторые Навыки предоставляют одну Мастерскую Способность на ранге 5. Эти преимущества перечислены в описании Навыка. Если не указано иное, Мастерские Способности применяются только тогда, когда применяется Навык.

Все Навыки обладают дополнительно одной Мастерской Способностью на ранге 10, которая дает Бесплатный Подъем на все броски этого Навыка.

Список Навыков

Все Навыки описаны следующим образом:

- **Название Навыка (Черта):** Название Навыка также включает Черту, с которой он чаще всего используется. Любой Навык можно комбинировать с любой Чертой для броска Навыка (по усмотрению ГМа), но указанная в списке Черта - наиболее вероятная для использования в той или иной ситуации.
- **Подтипы:** Любые подтипы или квалификации, которыми обладает Навык, описаны сразу после названия Навыка. Эти ключевые слова могут иметь механическую природу. Если Навык является Макро-Навыком, то здесь будут перечислены примеры конкретных навыков, которые он охватывает.
- **Уточнения:** Любые Уточнения, связанные с Навыком.
- **Описание:** Это общее описание того, как в Рокугане используется Навык, а также любое социальное воздействие, связанное с его использованием, и другие общие замечания.
- **Мастерские Способности:** Любые Мастерские Способности, которыми может обладать Навык.

Другие типы Навыка и Макро-Навыки

Хотя и не так важна, как подтипы, есть некоторая классификация Навыков, которая имеет механическую природу.

- **Школьные Навыки** - базовые семь Навыков, преподаваемые персонажу сэнсэем во время учебы в школе его клана. Они варьируются от школы к школе и указаны в описании отдельных школ в этой главе. Школьные Навыки персонажа имеют различные механические эффекты.
- **Социальные Навыки** используются персонажами в социальных ситуациях, в частности, при дворе. Политика - это еще одна из форм боя для самурайской касты, и придворные ведут поединки на словах, которые бывают столь же опасны, как дуэль на клинках. Социальные навыки часто цель для Техник школ придворных.

Макро-навыки — это термин, используемый для описания групп похожих Навыков, которым не требуются собственное уникальное имя и механическая природа. Обычно Макро-навык включает в себя ряд различных специализаций, которые можно обыграть одним и тем же Навыком, но которые всё же отличаются, и таким образом владение одним из них не влечет за собой владение другим. Таким образом, каждая из этих специализаций - уникальный Навык, который необходимо приобретать и улучшать отдельно, и записывается он определенным названием после названия Макро-навыка. Например, Навык для игры в Го попадает под Макро-навык Игры и обозначается как Игры: Го.

Есть следующие Макро-навыки:

- **Искусство** - различные формы искусства, которые высоко ценятся в Рокугане.
- **Ремесло** - возможность создавать практичные объекты в той или иной форме.
- **Игры** - ряд занятия по проведению времени, которыми пользуются по всей империи.
- **Знание** - владение одной или несколькими научными темами.
- **Выступление** - способность персонажа развлечь других.

Какие Навыки полезны?

Игроки, которые являются новичками в Легенде Пяти Колец, не могут быть уверены в том, какие навыки являются наиболее полезными для изучения и улучшения. В некоторой степени это зависит от каждой кампании, так что рекомендуется проконсультироваться с ГМом - если ваш ГМ планирует кампанию, ориентированную на бой, то Бугэй Навыки будут иметь высокую ценность, а Навыки Ремесла и Искусства, скорее всего, редко вступят в игру. Однако следующие навыки почти всегда полезны:

- **Защита** - необходим для обеспечения эффективного использования Стоек Защита и Тотальная Защита, которые полезны для любого персонажа перед лицом опасности.
- **Этикет** - основная "социальная защита", используется для противостояния большинству Социальных Навыков и Техник придворных, и, таким образом, полезна для любого персонажа.
- **Расследование** - очень полезно для обнаружения засады, поиска скрытых подсказок и выяснения лжет ли вам человек.
- **Знание: Геральдика** - используется для идентификации ранга Славы кого-либо.
- **Знание: Бусидо** - используется при попытке оценить чей-нибудь ранг Чести.

- **Оружие** - Навыки, используемые в бою. В отличие от других Макро-Навыков, существует ряд отдельных Оружейных Навыков, у которых есть свои уникальные способности. Однако, любое не описанные в этой главе оружие подпадает под Оружие и не будет иметь своих собственных способностей.

Высокие Навыки

Актерство (Осознанность) ACTING

Подтипы: Социальный навык, Актерство считается Навыком Выступления для целей эффектов, на которые нацелены Навыки Выступления

Уточнения: Клан, Пол, Профессия (Clan, Gender, Profession)

Описание: Это мера способности человека убедительно выдавать себя за кого-то еще, будь роль в пьесе или попытка проникнуть в крепость врага своего господина. Также представляет знания персонажа об основных театральные стили в Рокугане: Кабуки - эпатажный динамичный стиль, Но - более сдержанная стилистическая манера игры. Для маскировки себя TN равен 15. Предполагается, что вы принимаете на себя роль среднего человека, у которого та же принадлежность клану, полу и профессии (буси, придворный или сюгэндзя). Каждая из этих основных особенностей, которую вы изменили, увеличивает общее TN на 5 (например, мужчина Скорпион буси при попытке выдать себя за женщину придворного Журавля имеет базовое TN 30). Попытка подражать конкретному лицу значительно труднее и увеличивает TN в общей сложности на 15 в дополнение к любому другому увеличению от клана, пола или профессии. Также вы можете заявить Подъем для усиления своей маскировки. Персонаж, который пытается рассмотреть вас через маскировку должен сделать бросок Расследование/Восприятие против TN 15, +5 за каждый ваш Подъем.

Мастерские способности:

- ранг 3: TN для создания маскировки уменьшается на 5.
- ранг 5: TN для создания маскировки уменьшается еще на 5 (10 в сумме).
- ранг 7: TN для создания маскировки уменьшается еще на 5 (15 в сумме).

Искусство (Осознанность) ARTISAN

Подтипы: Макро-навык (включает Бонсай, Садоводство, Икэбана, Оригами, Живопись, Поэзия, Скульптура и Татуировка, среди прочих)

Уточнение: зависит от под-навыка

Описание: Представляет талант персонажа в одном из многочисленных признанных благородных искусств в рокуганском обществе. Помимо того, что самурай - солдат и священник, также он является воплощением культуры, и на занятие искусством многие кланы смотрят как на благородное и почетное. Броски Навыка Искусства используются для создания произведения искусства, и как правило, имеют переменное TN в соответствии с решением ГМа.

Мастерские способности: Нет

Каллиграфия (Интеллект) CALLIGRAPHY

Подтипы: Каллиграфия считается Навыком Искусства для целей эффектов, на которые нацелены Навыки Искусства

Уточнение: Шифр, Высокий Рокуганский (Cipher, High Rokugani)

Описание: Многие считают каллиграфию формой искусства и, как правило, ее используют не только среди сюгэндзя, которые применяют передовые шифры и алгоритмы, чтобы защитить свои мистические тайны, но и среди людей искусства и придворных, которые используют ее, чтобы произвести впечатление на других, как часть их схемы для получения милости при дворе. Обучение каллиграфии не входит в обучение грамотности, хотя все самураи грамотны, она позволяет показать изысканность и утонченность. Если у вас есть Уточнение Шифр, то вы знаете один шифр, широко используемый вашим кланом. Шифры могут быть сложными с разными TN в зависимости от широты их использования и средств создания. Как правило, TN для взлома шифра - результат

Использование Навыка Придворный в игре

Как правило, когда персонаж пытается использовать Навык Придворный, игрок обыгрывает то, что персонаж пытается выполнить, после чего ГМ разрешает бросок Навыка Придворный, чтобы определить успешность. Игроки и ГМ, меньше ориентированные на ролевую игру, возможно предпочтут просто объявлять то, чего они пытаются достичь ("Я стараюсь убедить их выступить против клана Единорога"), а затем делать бросок Навыка. Бросок Навыка Придворный нельзя делать в вакууме. Если персонаж пытается повлиять Навыком Придворный на другого, как правило, это состязательный бросок против Этикета (или другого навыка, например, Искренность, если ГМ считает это более целесообразно). Кроме того, ГМ следует быть осторожным при требовании слишком большого количества бросков Придворного или других социальных Навыков. Если требовать бросок Придворного или Искренности каждый раз, когда герой говорит, то можно быстро увязнуть в механике игры.

броска Каллиграфия(Шифр)/Интеллект при его создании. Уточнение Высокий Рокуганский применяется для использования древнего, витиеватого и утонченного стиля языка, используемого при Императорском Дворе.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж получает бонус +10 при попытке взломать код или шифр.

Придворный (Осознанность) COURTIER

Подтип: Социальный Навык

Уточнения: Сплетни, Манипуляция, Риторика (Gossip, Manipulation, Rhetoric)

Описание: Необходимый навык при любом дворе в Рокугане, это мера способности персонажа на участие в смертельных политических играх, которые так распространены в высших социальных эшелонах Империи. Придворные имеют свой собственный стиль ведения боя и способны лавировать относительно друг друга из невыгодных позиций через свое мастерство слов. По существу, Придворный является Навыком "социального нападения". Социально-адаптированные персонажи, которые в наступлении на своих оппонентов используют Навык Придворный, часто с Уточнением Манипуляция или Риторика, чтобы переиграть своих оппонентов, влияют на их взгляды и мнения, направляют разговор в желаемом направлении или выигрывают спор хитрыми аргументами. Придворный можно также использовать для получения или распространения слухов о ком-либо, используя Уточнение Сплетни. Сложность зависит от Славы цели с рекомендованным TN 10 плюс 5-кратная Слава цели минус ваша 5-кратная Слава. ГМ может позволить игрокам Подъем на бросок, чтобы скрыть, что они являются источником сплетен, и следует отметить, что попытка распространения вредоносных слухов о ком-то с более высоким статусом, как правило, неразумно и легко может привести к смертному приговору в Рокугане.

Мастерские способности:

- ранг 3: Персонаж получает дополнительные +3 Проницательности, сверх обычного значения от рангов Навыков и Колец.
- ранг 5: Персонаж получает бонус +1k0 ко всем состязательным броскам с использованием Навыка Придворный.
- ранг 7: Персонаж получает дополнительные +7 Проницательности (в дополнение к бонусу от ранга 3).

Предсказание (Интеллект) DIVINATION

Подтипы: Нет

Уточнения: Астрология, Кавару (Astrology, Kawaru)

Описание: Некоторые люди обладают способностью заглядывать в переплетения судеб и предназначений, которые составляют вселенную, и в результате могут получить проблески понимания будущего. Для этого иногда используют изучение расположения звезд через Астрологию, но чаще всего используют Кавару - мелкие камни, палочки и монеты с различными гексаграммами символов, выгравированных на них. Кавару обычно бросают в миску или другую емкость, а затем изучают выпавшие взаимосвязи. Вы можете предпринять попытку гадания один раз в день. TN для этого броска Навыка - 15, хотя в зависимости от обстоятельств ГМ может увеличить TN. Если бросок провален, второй бросок можно предпринять немедленно, за Очко Пустоты. (Как обычно, TN для второго броска увеличивается на 10.) Результаты попыток предсказания, как известно, расплывчатые, но должны дать некоторый невнятный намек на то, что грядет в ближайшем будущем (например, "вы видите трудные времена", "старый враг возвратится в ближайшее время", "тень падет на дом вашего отца").

Мастерские способности:

- ранг 5: Второй бросок Навыка Предсказание можно сделать без траты Очка Пустоты. Все остальные условия для второго броска Навыка по-прежнему применяются.

Этикет (Осознанность) ETIQUETTE

Подтипы: Социальный навык

Уточнения: Бюрократия, Беседа, Учтивость (Bureaucracy, Conversation, Courtesy)

Описание: Знание соответствующего поведения в жестко-иерархическом обществе, как Изумрудная Империя, важно для всех, кроме самых неотесанных буси. Во многом подобающий кодекс этикета является защитой для самураев, которые могут использовать свои знания о поведении при дворе в качестве щита против манипуляций другими. Этикет также позволяет избегать неловкой бестактности, гарантируя, что они знают к кому и как обращаться в обширной и часто запутанной Императорской бюрократии, а также в меньших бюрократических системах Великих Кланов. Этикет, по существу, это Навык "социальной защиты" благородных персонажей при дворах Рокугана. При попытке соблазнить, манипулировать или иным образом повлиять на вас (как правило, Навыками Придворный или Соблазн), Этикет используется в последующем состязательном броске, чаще

всего с Уточнением Учтивость. Учтивость также позволяет предложить мнение, не рискуя оскорбить (TN выбирается ГМом), или вспомнить важные социальные нравы, которые могли быть забыты (TN от 5 до 20, в зависимости от редкости). Уточнение Бюрократия используется при попытке маневрировать надлежащим образом через правительственные каналы, например, при попытке организовать встречу с человеком высокого статуса (Императорская бюрократия, как известно, очень запутана). Беседа позволяет определить соответствующую ненаступательную тему для обсуждения (TN 15+).

Мастерские способности:

- ранг 3: Персонаж получает дополнительные +3 Проницательности.
- ранг 5: Персонаж получает бонус +1k0 ко всем состязательным броскам с использованием Навыка Этикет.
- ранг 7: Персонаж получает дополнительные +7 Проницательности (в дополнение к бонусу от ранга 3).

Игры (Разные) GAMES

Подтипы: Макро-навык (включает: Фортуны и Ветра (Осознанность), Го (Интеллект), Кэмари (Ловкость), Письма (Осознанность), Саданэ (Осознанность), Сёги (Интеллект) и т.д.)

Уточнение: зависит от под-навыка

Описание: Игры - важное развлечение для обычно мрачной касты самураев Рокугана. Хотя некоторые кланы предпочитают прямые физические упражнения, такие как борьба или другие соревновательные занятия, практически все в Империи играют в игры в той или иной форме на регулярной основе. Вот некоторые популярные игры: Кэмари, когда один или несколько участников ногами подбрасывают маленький шарик, стараясь не уронить его на землю; Го, стратегическая игра, использующая цветные камни, расположенные на игровом поле; Письма, в которой два или более лиц пишут друг другу, используя искусство написания писем как своего рода стратегические "туда и обратно"; Сёги, шахматы, стратегическая игра; и Саданэ, игра об обмене импровизационной критикой на соответствующую тему. Бросок Навыка Игры обычно состязательный бросок между двумя людьми.

Мастерские способности: Нет

Расследование (Восприятие) INVESTIGATION

Подтипы: Нет

Уточнения: Допрос, Внимание, Поиск (Interrogation, Notice, Search)

Описание: Одно из самых престижных назначений самурая - магистрат, официальное поручение следить за исполнением законов во владениях своего господина. Как магистрат, самурай должен часто определять, что же произошло при этих загадочных обстоятельствах, и искать, кто виноват в нарушении слова своего даймё. Зоркие глазом и острые умом часто доходят до более высоких постов, служа семье, клану или даже Империи в целом. Расследование представляет вашу способность оценивать свое окружение и собирать информацию на основании физических улик. Также оно представляет возможность собирать информацию от других в течение более длительного периода времени, часов или даже дней, для собирания воедино различных крупиц информации в единую картину. В отличие от бросков Навыков Интеллекта или Восприятия, бросок Расследование можно повторно сделать, если провалился первоначальный бросок. Для второго броска нужно подождать, по крайней мере, час и добавить штраф +15 к TN. Расследование наиболее часто используют, чтобы найти что-то (или кого-то) скрытое или замаскированное. Если это человек скрывается, то следует сделать состязательный бросок Расследования персонажа (Уточнения Внимание или Поиск в зависимости от обстоятельств) против Скрытности человека. Уточнение Допрос можно использовать для попытки выяснить лжет ли кто-то, как правило, в состязательном броске против Искренности цели.

Мастерские способности:

- ранг 3: Вторую попытку использовать Уточнение Поиск можно сделать без увеличения первоначального TN.
- ранг 5: Персонаж получает бонус +5 на любой состязательный бросок с помощью Расследования.
- ранг 7: Можно сделать третью попытку на Уточнение Поиск, даже если вторая попытка не удалась.

Знание (Интеллект) LORE

Подтипы: Макро-навык (включает Анатомия*, Архитектура, Бусидо, Великий Клан (на выбор), Элементы, Гайдзинская Культура (на выбор), Призраки, Геральдика, История, Махо*, Природа, Нечеловеческая Культура (на выбор), Знамена, Земли Теней*, Сюгэндзя, Духовные Сферы, Теология, Преступный Мир*, Война, и много что еще) [Под-навыки, отмеченные *, считаются Низкими

Навыками]

Уточнения: зависит от конкретного под-навыка

Описание: Многие из самурайского сословия призваны осуществлять роль ученых в целях лучшего служения своему господину или для своих собственных целей. Хотя этот Навык наиболее распространен среди сюгэндзя, нет ничего необычного в том, что придворный или буси изучают некоторые предметы, которые привлекли их интерес. История и Геральдика имеют наибольшее распространение и полезность, но можно заниматься буквально любым предметом. Броски Навыка Знаний делают при определении, что персонаж обладает определенной информацией из предметной области (например, персонаж буси может сделать бросок Навыка Знание: Сюгэндзя, чтобы узнать, может ли он определить цель проводимого ритуала).

Мастерские способности: Нет

Медицина (Интеллект) MEDICINE

Подтипы: Нет

Уточнения: Противоядия, Болезни, Травничество, Нелюди, Лечение Ран (Antidotes, Disease, Herbalism, Non-Humans, Wound Treatment)

Описание: Война - предназначение всех самураев, и на войне часто если не убивают, то ранят. Раненный самурай - это бремя для его господина, он не может выполнять свои обязанности, но все же требует ресурсов. Те, кто практикует медицину имеют священную задачу обеспечить лечение самурая, чтобы он оправился от ран и смог подняться для службы еще раз. Медицину можно использовать для лечения различных травм и заболеваний, в том числе некоторых духовных. Конкретные заболевания можно лечить с Уточнение Болезни, хотя TN для лечения будет варьироваться в зависимости от рассматриваемого заболевания. То же самое относится к ядам и Уточнению Противоядия. Нечеловеческие расы можно лечить с помощью Уточнения Нелюди, но он должен быть приобретен отдельно для каждой расы (Медицина Нэдзуми, Медицина Наг, Медицина Дзокудзин и т.д.). При лечении Ран союзника, которые получены от урона, успешный бросок Медицина(Лечение Ран)/Интеллект против TN 15 удаляет 1k1 Ран. Каждый успешный Подъем на этот бросок обеспечивает дополнительную бросаемую кость, но сохраняется всегда только одна кость. Травмированный человек может воспользоваться только одним броском Навыка Медицина в день, и каждый такой бросок требует использования Медицинского Набора, который позволяет делать 10 бросков Навыка Медицины до истощения содержимого.

Мастерские способности:

- ранг 5: Количество Ран, излеченных при успешном броске Медицины, увеличивается на +1k0.

Медитация (Пустота) MEDITATION

Подтипы: Нет

Уточнения: Пост, Восстановление Пустоты (Fasting, Void Recovery)

Описание: Почтительный самурай - духовная душа. Для полного познания кодекса Бусидо все самураи изучают Тао Синсэя и медитируют над его мудростью. На практике, конечно, это редкость среди многих боевых семей, но часто на удивление много солдат можно найти медитирующими в храме, чтобы подготовиться к войне. Медитация - самый простой способ, кроме отдыха, восстановить потраченные Очки Пустоты. Бросок Медитация(Восстановление Пустоты)/Пустота против TN 20 позволяет восстановить одно Очко Пустоты через полчаса непрерывной медитации. Уточнение Пост позволяет делать бросок Медитация/Выносливость (TN 15 +5 за каждый день поста) для игнорирования эффекта от недостатка еды и воды.

Мастерские способности:

- ранг 3: Успешный бросок Медитации восстанавливает 2 Очка Пустоты.
- ранг 5: TN для всех бросков Медитация (Пост) уменьшается на 5.
- ранг 7: Успешный бросок Медитации восстанавливает 3 Очка Пустоты.

Выступление (Разные) PERFORM

Подтипы: Макро-навык (включает Бива (Ловкость), Танец (Ловкость), Барабаны (Ловкость), Флейта (Ловкость), Оратор (Осознанность), Кукольник (Ловкость), Сямисэн (Ловкость), Пение (Осознанность), Повествование (Осознанность) и т.д.), Социальный Навык

Уточнение: зависит от под-навыка

Описание: Не такие многочисленные, как другие люди искусства, но многими кланами исполнителям дается задача выполнять важнейший долг - поддержание культуры в Рокугане. Музыкантов, ораторов, поэтов и даже актеров хвалят при высших дворах за развлечения, которые они предоставляют. Многие буси имеют различные мнения о значимости исполнителя, но даже они должны признать, что ничто так не понимает дух на войне как пьеса, где увековечены действия предков, а действия врагов демонизированы. Исполнители работают не только для развлечения,

они - форма живой памяти, которой наслаждаются все самураи, даже если некоторые из них не всегда уважают тех, кто преподносит ее. Броски Навыка Выступления делают для определения успешности этого выступления. TN для такого броска, как правило, зависит от настроения аудитории и определяется ГМом.

Мастерские способности: Нет

Искренность (Осознанность) SINCERITY

Подтипы: Социальный Навык

Уточнения: Честность, Обман* (отмеченные * считаются Низкими Навыками) (Honesty, Deceit*)

Описание: Многие в Империи имеют любопытную позицию по отношению ко лжи; во многих дворах не считается бесчестным лгать, пока человек говорит искренне, считается, что он говорит правду. Это навык у многих он отточен и используется, чтобы защитить себя от хищничества более искусных соперников при дворе. Даже буси, посещающие двор в качестве ёдзимбо, часто практикуют такие вещи, чтобы убедить остальных, что они не подходящая цель. Также можно использовать для прикрытия оскорбления. Честность используется при необходимости говорить правду в убедительной манере, в то время как Обман при необходимости сказать неправду ("Я вас уверяю, магистрат, я медитировал в храме сразу после заката вчера вечером"). Искренность также можно использовать, чтобы сказать правду в очень осторожной манере, чтобы не посчитали оскорблением (когда ожиревший губернатор спрашивает у самурая, кто если не он величайший воин в Империи, самурай осторожно отвечает: "Несомненно, другие воины исчезают в вашей могущественной тени"). Броскам Искренности можно противопоставить Расследование тех, кто сомневается в истинности слов говорящего.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж получает бонус +5 ко всем состязательным броскам с использованием Искренности.

Колдовство (Интеллект) SPELLCRAFT

Подтипы: Использование Уточнения Домогательство при взаимодействии с ками духами считается Социальным Навыком

Уточнения: Домогательство, Исследование Заклинаний (Importune, Spell Research)

Описание: Путь сюгэндзя начинается с врожденной способности говорить с ками и продолжается жизнью строгих учений и исследований. Хотя не-сюгэндзя может заняться этим ремеслом, в области сюгэндзя находится в первую очередь важное понимание того, как работают вызванные ками. Это исследование также позволяет сюгэндзя-ученым создавать новые молитвы для использования другими и позволяет молиться определенным типам ками для выполнения своих задач. Уточнение Исследование Заклинаний позволяет сформулировать новые заклинания. Как правило, требуется бросок Колдовство(Исследование Заклинаний)/Интеллект против TN, равного 10 плюс 10-кратный Уровень Мастерства заклинания. Также требуется число недель непрерывного изучения, равное Уровню Мастерства заклинания. Новые заклинания сперва нужно обсудить с ГМом, прежде чем начать использовать их. Уточнение Домогательство используется в виде Социального Навыка при заклинании Общение, чтобы общаться с духом, и особенно, когда пытаешься убедить духа помочь. Более подробную информацию об этом можно найти в описании заклинания Общение далее в этой главе.

Мастерские способности:

- ранг 5: персонаж получает +1k0 на броски заклинаний.

Чайная Церемония (Пустота) TEA CEREMONY

Подтипы: Нет

Уточнения: Нет

Описание: Чайная церемония - древний и священный ритуал, который был создан в первые дни Империи, как полагают, Леди Додзи. Это ритуал, который передается по наследству от родителей к детям, часто также важен, как передача семейного клинка от старших к младшим. В официальной чайной церемонии человек, проводящий ритуал, официально сервирует стол, готовит чай и разливает его всем участникам, которые затем пьют его в унисон, всё в полной тишине. Церемония имеет большое духовное значение и помогает очистить разум. При проведении чайной церемонии вы должны сделать бросок Чайная Церемония/Пустота (TN 15 +5 за каждого участника после второго). Церемония предназначена для двух человек, но при желании вы можете провести её в одиночестве или для пяти человек максимум. Если бросок успешен, все участники восстанавливают одно потраченное Очко Пустоты. До успешного завершения церемония занимает тридцать минут и требует тихого места для проведения.

Мастерские способности:

- ранг 5: Все участники восстанавливают 2 Очка Пустоты.

Атлетика (Сила) ATHLETICS

Подтипы: Нет

Уточнения: Лазанье, Бег, Плавание, Метание (Climbing, Running, Swimming, Throwing)

Описание: Тренировки, которые получает каждый ученик буси, включают в себя энергичные физические нагрузки. Для некоторых, это результат пожизненного занятия атлетикой. Как и многие, кто ведет боевой образ жизни, буси тратят свои свободные часы на участие в состязаниях друг с другом или просто противопоставляют себя вызовам, предназначенным для оценки пределов своих физических возможностей. Атлетика охватывает многие области, как правило, регулируемые бросками Черт. Если у вас есть предыстория в Атлетике, вы можете выполнять эти действия, в основном лазанье, бег и плавание, со значительно большей легкостью, чем большинство. Также Атлетика может увеличить ваш потенциал для движения, даже когда вы ограничены тяжелой броней и т.п. Уточнение Метание позволяет бросать вещи с большей точностью, в том числе некоторые виды оружия, такие как ножи или даже вакидзаси (смотрите раздел Снаряжение для получения дополнительной информации какое оружие можно бросить). Использование Атлетики для броска оружия в наступлении считается броском атаки. Бросок Атлетики для лазанья, бега или плавания использует Силу, а для Уточнения Метание - Ловкость.

Мастерские способности:

- ранг 3: Умеренный тип местности больше не препятствует движению, а движение по сложному типу местности уменьшает Кольцо Воды персонажа на 1 вместо 2.
- ранг 5: Персонаж больше не получает штрафы от типа местности.
- ранг 7: Персонаж может добавить 5 футов к одному Действию Движения за один Раунд (это не увеличивает его максимально возможное движение за Раунд).

Битва (Восприятие) BATTLE

Подтипы: Нет

Уточнения: Массовая Битва, Схватка (Mass Combat, Skirmish)

Описание: Призвание самурая – это война, будь то на поле боя со сталью в руке, при дворах запутывая врагов своей господиной, или в тылу, призывая ками наказать грехи своих врагов. Изучение войны высоко ценится среди всей касты самураев, и множество длительных дебатов произошло как при дворе, так и в храмах насчет тактики, стратегии, маневров и т.п. Принцип использования Навыка Битвы описан в системе Массовых Битв в Книге Воды.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж добавляет свой ранг Битвы к своей Инициативе во время схваток.

Защита (Рефлексы) DEFENSE

Подтипы: Нет

Уточнения: Нет

Описание: Воин, который не может защитить себя, малопригоден для служения своему господину, так как однажды в бою падет и должен будет заменен. Рокуганское понимание боя не позволяет такие вещи, как парирование и ответные выпады, вместо этого оно включает в себя позиционирование клинка и тела так, чтобы катана и броня отклоняли входящие удары. Защита - важный навык для Стоек Защита и Тотальная Защита, обе из которых увеличивает ваш TN Защиты, и делает вас более сложной мишенью в схватке. Более подробную информацию о применении Защиты можно найти в Книге Земли.

Мастерские способности:

- ранг 3: Персонаж может использовать результат предыдущего броска Защита/Рефлексы, если он продолжает стоять в Стойке Тотальная Защита.
- ранг 5: TN Защиты персонажа считается на 3 выше в Стойках Защита и Тотальная Защита.
- ранг 7: Можно предпринять одно Простое Действие в Стойке Тотальная Защита (но атаки нельзя предпринимать).

Верховая Езда (Ловкость) HORSEMANSHIP

Подтипы: Нет

Уточнения: Гайдзинская Скаковая Лошадь, Рокуганский Пони, Скакун Утаку (Gaijin Riding Horse, Rokugani Pony, Utaku Steed)

Описание: Способность использовать лошадь имеет важное значение для кавалерии и быстрой поездки через Империю. Это прикладное мастерство преподается в большинстве школ буси в Империи, не имея никакого реального уровня престижа (кроме клана Единорога, которые считают, что неспособность ездить эквивалентна инвалидности). В общем, все самураи могут ездить на лошади на нормальной скорости на ровном месте без необходимости броска Навыка; Навык вступает в игру только, когда на лошади верхом оказываются в сложных или стрессовых ситуациях (плохая

местность, гроза, бой и т.д.). Отдельные типы лошадей по-разному реагируют на различные ситуации, и некоторых из них гораздо сложнее контролировать в стрессовых ситуациях, таких как бой. Параметры для лошадей можно найти в Книге Пустоты, в том числе и типичные TN для контроля над ними при разных обстоятельствах.

Мастерские способности:

- ранг 3: Персонаж может использовать Стойку Тотальной Атаки на коне.
- ранг 5: Оседлать лошадь является Простым Действием, а не Сложным, а слезть с лошади - Свободное Действие, а не Простое.
- ранг 7: Оседлать лошадь является Свободным Действием, а не Простым.

Охота (Восприятие) HUNTING

Подтипы: Нет

Уточнения: Выживание, Выслеживание, Первопроходчик (Survival, Tracking, Trailblazing)

Описание: Охота - это спорт, которому благоприятствуют воины. Охотничьи игры в Рокугане могут быть весьма опасными, однако, в результате появляется много знаний о выживании. На охоте самурай никогда не использует дайсё; как правило, охотятся либо с луком и стрелами, либо, в случае особо крупной добычи, с копьями. Уточнение Выживание позволяет добывать пропитание и обустривать кров в дикой природе, TN разнится от тяжести условий (в лесу проще, чем в горах, в которых проще, чем в пустыне и т.д.). Уточнение Выслеживание позволяет находить и идти по следам добычи через сельскую местность, делая повторные броски Навыка для более длинных троп. Первопроходчик позволяет прокладывать путь через дикую природу, чтобы другие могли следовать по этому пути, экономя время и силы.

Мастерские способности:

- ранг 5: персонаж получает бонус +1k0 ко всем броскам Скрытности в дикой природе.

Иайдзюцу (Рефлекс) IAIJUTSU

Подтипы: Нет

Акценты: Оценка, Концентрация (Assessment, Focus)

Описание: Иайдзюцу – это официальная дуэльная система Рокугана, древняя и почитаемая традиция, чтобы даже самый непочтительный буси никогда бы не подумал злословить. Когда две стороны находятся в споре и дело не может быть решено любым другим способом, то в результате часто происходит дуэль в форме правил Иайдзюцу. Победитель дуэли всегда прав. Не может быть никакого оспаривания результатов дуэли, за исключением случаев неуважительного поведения со стороны победителя во время дуэли.

Мастерские способности:

- ранг 3: Подготовка катаны является Свободным Действием, а не Простым.
- ранг 5: Во время Дуэли, персонаж получает один Бесплатный Подъем на бросок Иайдзюцу(Концентрация)/Пустота во время стадии Концентрации.
- ранг 7: Во время этапа Оценки, персонаж получает бонус +2k2 к броскам Концентрации, если его бросок Оценки превышает бросок противника на 10 или более (вместо нормального +1k1).

Дзюдзюцу (Ловкость) JIUJUTSU

Подтипы: Нет

Уточнения: Борьба, Импровизированное Оружие, Боевые Искусства (Grappling, Improvised Weapons, Martial Arts)

Описание: Искусство рукопашного боя - это то, что ценят все буси, хотя не все занимаются им в додзё. Многие полагаются на техники с оружием для защиты даже без оружия, хотя изучение рукопашного боя было бы гораздо полезнее. Монахи в частности уделяют много времени искусству в рукопашного боя без оружия, полагая, что оно оттачивает тело и единит его с умом. Дзюдзюцу можно использовать в качестве Оружейного Навыка, делая бросок Дзюдзюцу/Ловкость против TN Защиты противника для определения успешности атаки, а для броска урона, бросая число костей, равное вашей Силе, а сохраняя одну кость (так что если у вас была Сила 3, то ваш бросок урона был бы 3k1 для атак без оружия). Дзюдзюцу также используют для начала и проведения Борьбы, которая объясняется в Книге Земли. Уточнение Импровизированное Оружие позволяет использовать практически все, что вы можете удержать в руках для увеличения вашей способности нанести урон. ГМ решает, какой урон наносит определённое импровизированное оружие, но в целом он должен добавлять дополнительные бросаемые или сохраняемые кости, но не обе сразу.

Мастерские способности:

- ранг 3: Урон от всех безоружных атак увеличивается на +1k0.
- ранг 5: Использование Дзюдзюцу дает Бесплатный Подъем к началу Борьбы.
- ранг 7: Урон от всех безоружных атак увеличивается на +0k1 (в общем +1k1).

Оружие (Разное)

Подтипы: Макро-навык (Включает в себя все Оружейные Навыки, перечисленные ниже, а также любое другое оружие, не подпадающее ни под один из уже существующих перечисленных Навыков, таких как Оружие: Арбалет, используемые некоторыми племенами Ёбандзин в горах к северу от Рокугана).

Уточнения: зависит от под-навыка

Описание: Оружие являются источником жизненной силы любого истинного буси, хотя если ничто иное не доступно, они обучены вести бой голыми руками, но истинная сила самураев всегда в стали. Подавляющее большинство оружия в руках самурая было разработано в качестве такового, но в качестве оружия можно использовать что угодно, если конструкция этого объекта соответствует задаче. Также нашли свой путь в Рокугане некоторые образцы гайдзинского оружия, и, хотя они являются социально неприемлемыми, большинство самураев, по крайней мере, признает, что оно может иметь тактическое значение.

Мастерские способности: Нет

Цепное Оружие (Ловкость) CHAIN WEAPONS

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Кусаригама, Кёкэцу-сёги, Манрикикусари

Описание: Цепное оружие считается нетрадиционным большинством буси, но его начали принимать за оружие из-за многогранности и эффективности использования. Вообще цепное оружие широкое распространено в клане Богомола, который уважает экзотические и нетрадиционные виды, но редко применяется другими Великими Кланами, только небольшими группами специализированных воинов.

Мастерские способности:

- ранг 3: Цепное оружие может быть применено для начала Борьбы (смотри Книгу Земли)
- ранг 5: Персонаж, владеющий цепным оружием, получает бонус +1k0 на состязательный бросок против противника, который запутан или схвачен с помощью этого оружия
- ранг 7: Использование цепного оружия дает один Бесплатный Подъем на Маневры Обезоруживание и Нокдаун.

Тяжелое оружие (Ловкость) HEAVY WEAPONS

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Дай Цути, Масакари, Оно, Тэцубо

Описание: Обучение использованию тяжелого оружия, умению, известному как цубодзюцу, является отличительной чертой буси на службе клана Краба. Хотя в додзё практически всех Великих Кланов используют тяжелое оружие во время тренировок, его редко применяют в рядах любой армии, кроме Краба. Однако, для сыновей Хида огромная мощь этого оружия - важный компонент защиты Великой Стены, применение такого оружия, как тэцубо и оно, позволяет победить грозных врагов, которых катана не способна повредить.

Мастерские способности:

- ранг 3: У противников с Понижением Урона этот ранг уменьшается на 2, если атаковать их тяжелым оружием.
- ранг 5: Использование тяжелого оружия дает один Бесплатный Подъем на Маневр Нокдаун.
- ранг 7: Кости при броске урона взрываются на 9 и 10 при использовании тяжелого оружия.

Кэндзюцу (Ловкость) KENJUTSU

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Катана, Ниндзя-то, Но-дати, Парангу, Ятаган, Вакидзаси

Описание: Кэндзюцу - это путь меча, важное обучение использованию катаны и других клинков, так что это умение изучают все буси как часть обучения. Почти все основные тренировки с оружием проходят с использованием катаны, знаковое оружие касты самураев и душа воина. Все

Неосновная рука и несколько атак

Многие игроки заинтересованы в том, чтобы их персонаж использовал два оружия одновременно. Это особенно не распространено в Рокугане, подавляющее большинство буси при владении катаной используют обе руки. Однако существуют исключения, клан Дракона и их техники дайсё, клан Богомола и их тенденция использовать парное маленькое оружие, и любовь клана Льва к комбинации катаны и боевого веера.

Правша или Левша персонаж определяется игроком. Если персонаж пытается атаковать оружием в неосновной руке, он получает штраф -5 к броску за маленькое оружие, -10 за среднее и -15 за большое. Кроме того, при атаке основной рукой персонаж получает штраф -5 к атакам, пока удерживает вторичное оружие в неосновной руке. Тем не менее, персонаж, владеющий двумя видами оружия, является более сложной мишенью, благодаря большей площади покрытия. В результате персонажи, владеющие двумя видами оружия, добавляют свой ранг Проницательности к своему TN Защиты.

додзё в разных районах предлагают обучение разному оружию, но только катана считается обязательной для всех, за исключением, возможно, лука для некоторых районов.

Мастерские способности:

- ранг 3: При использовании меча броски урона получают бонус +1k0.
- ранг 5: Меч может быть подготовлен к бою как Свободное Действие, а не Простое.
- ранг 7: Кости при броске урона взрываются на 9 и 10 при использовании меча.

Ножи (Ловкость) KNIVES

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Айгути, Дзиттэ, Кама, Сай, Танто

Описание: Искусство владения ножом, или тантодзюцу, как правило, не рассматривается в качестве приоритетного в большинстве додзё буси. Катана - основное оружие самураев, и конечно даже если кто-то хочет взять другое оружие вместо катаны, то существуют наиболее эффективные виды оружия и более смертоносные, чем простой нож. Тем не менее практически каждый буси в Империи обучается использованию ножа и держит один нож при себе всё время. Буси, в конце концов, практичные воины.

Мастерские способности:

- ранг 3: Нет штрафов к неосновной руке при использовании ножа.
- ранг 5: Использование Сай или Дзиттэ дает один Бесплатный Подъем на Маневр Обезоруживания.
- ранг 7: Использование любого ножа дает Бесплатный Подъем на Маневр Дополнительная Атака.

Кюдзюцу (Рефлексy) KYUJUTSU

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Дай-кю, Хан-кю, Юми

Описание: Искусство лука - признанная часть подготовки всех буси, возможно кроме горстки эзотерических воинов, которые ставят свои ошибочные принципы выше практичности. Для всех остальных значение лука для атаки врага, который находится за пределами ближнего боя, очевидно. Действительно, путь самурая иногда называют Путь Лошади и Лука. Однако, рокуганская форма стрельба из лука не полагается на прицеливание; скорее практикующие учатся оценивать свою цель, затем натягивать тетиву и стрелять плавным, текучим движением, все время держа лук возле талии. А затем, как говорится, стрела знает путь. Персонаж, делая дальнюю атаку по тому, кто атакует его в ближнем бою, получает штраф -10 к броску атаки.

Мастерские способности:

- ранг 3: Натягивание тетивы на лук для использования в бою является Простым Действием, а не Сложным.
- ранг 5: Максимальный диапазон любого лука увеличивается на 50%.
- ранг 7: При использовании любого лука Сила лука увеличивается на 1.

Ниндзюцу (Ловкость или Рефлексy) NINJUTSU

Подтипы: Оружейный Навык, считается Низким Навыком

Уточнения: Духовое Оружие, Сюрикэн, Цубутэ

Описание: Недостойная практика ниндзюцу - это искусство использования специализированного оружия, созданного специально для смертоносных убийц и воинов тени, известных как ниндзя. Ни один благородный воин никогда не унижит себя и своих предков демонстрацией знания такого позорного характера, и в самом деле многие самураи, когда сталкиваются с причудливым оружием ниндзя, теряются в догадках по его использованию и отмечают грубость и относительную неэффективность оружия.

Мастерские способности:

- ранг 3: Урон от всего ниндзюцу оружия увеличивается на +1k0.
- ранг 5: Кости, бросаемые на урон для ниндзюцу оружия, взрываются по обычным правилам (кости, бросаемые на урон для ниндзюцу оружия, обычно не взрываются в связи с правилами экипировки далее в этой главе).
- ранг 7: Урон от всего ниндзюцу оружия увеличивается на +0k1 (в сумме +1k1).

Древковое Оружие (Ловкость) POLEARMS

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Бисэнто, Нагамаки, Нагината, Сасумата, Содэгарамы

Описание: Оружие увеличенной дистанции боя со значительной мощностью и универсальностью, древковое оружие, по существу, нечто среднее между тяжелым оружием и традиционной катаной. Оно представляет собой клинковое оружие, закрепленное на конце крепкого древка из дерева или

металла, предоставляя тренированному воину возможность держать своих противников на расстоянии и в тоже время наносить страшные потери в их рядах. Практику использования древкового оружия иногда называют умаяридзюцу.

Мастерские способности:

- ранг 3: Во время первого Раунда схватки персонаж, владеющий древковым оружием, получает бонус +5 к своей Инициативе. Действует только на первый Раунд.
- ранг 5: Броски урона древковым оружием против наездников или значительно больших противников увеличиваются на +1k0.
- ранг 7: Древковое оружие можно подготовить как Свободное Действие.

Копья (Ловкость) SPEARS

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Май Чонг, Кумадэ, Ланс, Нагэ-Яри, Яри

Описание: Яридзюцу, искусство копья, давняя традиция во многих семьях буси, в первую очередь в семье Дайдодзи из клана Журавля. В отличие от древкового оружия, которое разработано, чтобы рубить и резать, копье предназначено для колющих движений и чрезвычайно эффективно против кавалерии.

Мастерские способности:

- ранг 3: Во время первого Раунда схватки персонаж, владеющий копьем, может игнорировать 3 ранга способности Понижение Урона противника в ближнем бою.
- ранг 5: Дистанционные атаки, выполненные с помощью копья, увеличивают максимально возможный диапазон на 5 футов.
- ранг 7: Копье может быть подготовлено как Свободное Действие.

Посохи (Ловкость) STAVES

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Бо, Дзё, Мати-кансися, Нунтяку, Санг Кау, Тонфа

Описание: Редко применяемая в рядах большинства уважаемых семей буси практика использования посохов (также известная как бодзюцу) чаще всего встречается среди монахов и некоторых крестьян, учитывая, что посох нельзя определить, как оружие. Посохи отлично подходят для того, чтобы оглушить или вывести из строя противника грубой силой, но отсутствие заточенных поверхностей делает убийство ими трудной и грязной задачей без надлежащей подготовки. Также посохи имеют проблему по пробиванию брони, она очень эффективно рассеивает удары посоха. Бонусы от брони к TN Защиты удваиваются при атаке по ним посохом.

Мастерские способности:

- ранг 3: Бонусы от брони противника к TN Защиты больше не удваиваются при атаке по ним посохом.
- ранг 5: Использование посоха дает один Бесплатный Подъем на Маневр Нокдаун.
- ранг 7: Большие посохи могут быть подготовлены к бою как Свободное Действие, а не Простое. Небольшие посохи получают бонус +1k0 к броскам урона.

Боевой Веер (Ловкость) WAR FAN

Подтипы: Оружейный Навык

Уточнения: Нет

Описание: Боевой веер, или тэссэн, является инструментом, служащим нескольким целям, не последняя из которых в качестве оружия. Изначально их создали для передачи сигналов различным подразделениям на поле боя и делали специально из металла, потому что бумажный веер плохо подходил к непредсказуемым условиям боя. Хотя они продолжают служить этой цели, для других целей их традиционно делали из бумаги, и некоторые группы добились заметного улучшения в использовании этих металлических вееров в качестве оружия, в частности, клан Льва и группа ронинов, называемые Тэссэн, сделавшие Тоси Рамбо своим домом.

Мастерские способности:

- ранг 3: Штрафы неосновной руки не применяются при использовании боевого веера.
- ранг 5: При использовании боевого веера TN Защиты владельца оружия увеличивается на 1.
- ранг 7: При использовании боевого веера TN Защиты увеличивается еще на 3.

Торговые Навыки

Управление Животными (Осознанность) ANIMAL HANDLING

Подтипы: Нет

Уточнения: по названию животного (наиболее распространены Собаки, Лошади и Соколы)

Описание: Животные имеют жизненно важное значение в ряде самурайской деятельности, в том числе отдых, транспортировка или фактическое ведение войны. Животные, которые чаще всего

обучаются самураями - это лошади и соколы, но также есть и другие: клан Льва использует в бою обученных боевых котов, Единороги используют боевых собак, многие семьи используют дрессированных голубей для переписки. Трудность в приручении и тренировке животного колеблется в широких пределах в зависимости от животного. Ассортимент животных можно найти в бестиарии в Книге Пустоты, наряду с некоторым руководством о возможностях животных после обучения.

Мастерские способности:

- ранг 3: Большинство одомашненных животных, таких как собаки, лошади или соколы, можно обучить для использования другими.
- ранг 5: Дрессированные животные по команде тренера могут атаковать цель по его выбору. Животное убежит, спасая свою жизнь, если будет тяжело ранено, независимо от команд.
- ранг 7: Животным, обученным персонажем, можно давать команды не вербально.

Коммерция (Интеллект) COMMERCE

Подтипы: Нет

Уточнения: Оценка, Математика (Appraisal, Mathematics)

Описание: Род деятельности, вовлекающий деньги, неприятен для касты самураев. Но всё же он не является неблагородным, так как самураям всё же необходимо наблюдать за такой деятельностью, чтобы обеспечить свой клан и семью достаточными средствами к существованию, но безусловно это некая социальная стигма иметь дела в коммерции. В действительности же ежедневной торговлей и ведением дел, как правило, занимаются торговые вассалы, для самураев иметь подготовку в таких вопросах - это не неслыханно дело. Таких людей, как правило, называют "торговыми покровителями". Уточнение Оценка позволяет быстро определить приблизительную стоимость объекта на любом рынке. Стоимость будет меняться в зависимости от качества объекта, экзотичности или необычности, и как практически его можно применять. Более экзотические или редкие объекты не только дороже, но и значительно более сложны в правильной оценке. Уточнение Математика обычно используется для расчета вещей, таких как налоги и тарифы, но может быть использовано в ряде не-бизнес применений.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж может увеличить или уменьшить цену товара, который он покупает или продает максимум на 20%.

Ремесло (Разное) CRAFT

Подтипы: Макро-навык (включает Бронник#, Кузнец, Луки#, Пивоварение, Плотник, Картограф, Сапожник, Кулинар, Земледелие, Рыболов, Каменщик, Шахтер, Яд*, Гончар, Судостроение, Портной, Оружейник#, Ткач и т.д.) [Примечание: под-навыки, отмеченные *, считаются Низким Навыком; под-навыки, отмеченные #, считаются Высоким Навыком]

Уточнения: зависит от под-навыка

Описание: Если мастерам искусства поручено изготавливать вещи, которые считаются народом Империи абстрактными и красивыми, то ремесленники обязаны создавать вещи практического назначения. Кузнецы, оружейники, плотники и корабелы - все ремесленники. Рыбаки и фермеры также, хоть они производят не вещи, а еду, которая является источником жизненной силы Империи. Хотя ремесло - не такая почетная и благородная профессия, как художник, она по-прежнему высоко ценится и не имеет никакого клейма.

Мастерские способности: Нет

Инженер (Интеллект) ENGINEERING

Подтипы: Инженер считается Навыком Ремесла для целей, которые подходят под Навык Ремесла.

Уточнения: Конструирование, Осада (Construction, Siege)

Описание: Более сложный навык, чем простой навык ремесла, инженер - это редкий дар среди людей Рокугана, даже среди самураев, которые господствуют над ним. Он включает в себя понимание того, как вещи конструируются, и как следствие, как их можно наилучшим образом разобрать. Осадные инженеры семьи Кайу - несомненные мастера этого дела, но есть и другие среди кланов, кто имеет такой дар. Уточнение Конструирование специализируется на разработке планов, которым потом следуют для строительства от простой башни до сложного дворца. Уточнение Осада является полной противоположностью предыдущего и говорит вам, как лучше такие объекты уничтожить в бою.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж получает бонус +5 на любой бросок Навыка Инженер в рамках совместного или накопительного броска Навыка.

Мореходство (Ловкость или Интеллект) SAILING

Подтипы: Мореходство считается Навыком Ремесла для целей, которые подходят под Навык Ремесла.

Уточнение: Узлы, Навигация (Knot-work, Navigation)

Описание: Рокуган имеет большую береговую линию и огромное количество деятельности на море в течение большей части года. Торговые и рыболовные суда проходят свой путь через мелководье вдоль побережья в течение весны, лета и осени, а более выносливые корабли, принадлежащие клану Богомола, ходят в долгое путешествие до Островов Шелка и Специй даже в середине зимы. Уточнение Навигация можно использовать для определения вашего приблизительного местоположения с помощью звезд и в каком направлении необходимо следовать дальше (предполагается, что вы уже знаете, где находится место назначения и просто хотите знать, где оно находится относительно вас). Навигацию можно использовать на земле, но TN увеличивается на 10 при этом. Уточнение Узлы используется в работе с веревками и парусами на рокуганском парусном судне.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж получает бонус +5 на любой бросок Навыка Мореходство в рамках совместного или накопительного броска Навыка.

Низкие Навыки

Использование Низких Навыков обычно приводит к потере Чести (таблицу изменения Чести можно найти в Книге Земли), хотя GM может делать исключения, когда он решает, что Навык был использован в почетном стиле.

Подделка (Ловкость) FORGERY

Подтипы: Подделка считается Навыком Ремесла для целей, которые подходят под Навык Ремесла.

Уточнения: По типу подделываемых вещей (Картины, Документы, Личные Печати и т.д.)

Описание: Документация очень важна в Рокугане, от информации о знатном роде человека до проездных документов, выданных магистратом, и даже официальные Императорские Указы самого Императора. И те, у кого нет проблем с вниманием к деталям, твердой рукой и явным недостатком чести, могут воспользоваться этой системой путем фальсификации документов либо для себя самих, либо для продажи другим. Когда создается подделка, следует записать результат броска Подделка/Ловкость. Это TN для других, чтобы обнаружить подделку, используя Расследование/Восприятие.

Мастерские способности:

- ранг 3: Персонаж получает бонус +1k0 к своему Навыку Подделка для TN обнаружения истинной природы.
- ранг 5: Персонаж получает бонус +1k0 ко всем броскам на обнаружение подделки, сделанной кем-то еще.
- ранг 7: Персонаж получает бонус +0k1 (в общей сложности +1k1) к Навыку Подделка для TN обнаружения.

Запугивание (Сила Воли) INTIMIDATION

Подтипы: Социальный Навык

Уточнения: Быкование, Управление, Пытка (Bullying, Control, Torture)

Описание: Манипулирование другими с помощью угроз, как прямых, так и завуалированных, часто применяемый инструмент для тех, кто позабыл про свою честь. Даже буси, как правило благородные, имеют сильное чувство прагматизма и будут иногда отбрасывать приличия и угрожать тем, кто отказывается сотрудничать. Это позорный поступок, но многие готовы принять это (и быстро забыть) для того, чтобы обеспечить успешное выполнение своих обязанностей. Уточнение Быкование является простейшей формой Запугивания и влечет за собой немедленную краткосрочную угрозу насилия, чтобы заставить кого-то выполнить определенное действие. Уточнение Управление, с другой стороны, указывает на долгосрочную попытку сформировать чужое поведение согласно вашей воле и часто используется придворными для манипулирования лицами, ниже статусом или слабовольных. Пытки никогда не являлись способом для проведения вежливой беседы и используются хинин, работающими с магистратами в целях получения признания или информации от преступников. Ни один самурай не запятнает свою душу, пытая лично. Запугивание, как правило, состязательный бросок против Этикет(Учтивость)/Сила Воли. GM может потребовать иного навыка или Черты для противостояния попытке Запугивания, если это более целесообразно для ситуации. Несмотря на это, сопротивляющейся персонаж добавляет ранг Чести к своему броску.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж получает бонус +5 на любой состязательный бросок с помощью Запугивания.

Ловкость рук (Ловкость) SLEIGHT OF HAND

Подтипы: Нет

Уточнение: Сокрытие, Побег, Карманник, Жонглирование (Conceal, Escape, Pick Pocket, Prestidigitation)

Описание: Ловкие манипуляции малыми объектами с целью дезориентации или сокрытия не выглядят хорошо в глазах благородным самураев. Кодекс Бусидо категорически требует искренности в действиях, словах и мыслях, а такие трюки с привкусом обмана и бесчестия благородный самурай не стерпит. Уточнение Сокрытие позволяет скрыть мелкие предметы (то, что может поместиться в руке) у вас на глазах, требуя состязательный бросок с помощью Ловкость рук/Ловкость против Расследование/Восприятие, чтобы обнаружить это. Уточнение Побег позволяет вам выскальзывать из оков. ТН для этого значительно варьируется и может быть для простых веревок - 15 или выше, для полноценных цепей или оков - 25 или 30, или это может быть состязательный бросок против Мореходство(Узлы). Карманник говорит само за себя, требуя состязательный бросок как у Сокрытия, чтобы избежать обнаружения, а Жонглирование позволяет использовать умение, чтобы развлекать и отвлекать людей выполнением трюков.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж может использовать Сокрытие для сокрытия малого оружия.

Скрытность (Ловкость) STEALTH

Подтипы: Нет

Уточнение: Засада, Слежка, Подкрадывание, Колдовство (Ambush, Shadowing, Sneaking, Spell Casting)

Описание: Хотя в целом это бесчестная практика, но скрытность имеет свои преимущества в таких ситуациях, как охота или разведка во время войны. И для большинства самураев - это необходимое зло, и при любых других обстоятельствах благородные души никогда не осмелятся опозорить себя прятками в тени, как обычные преступники, выходя только лицом к лицу, как истинный самурай. Пока скрываетесь через Скрытность, вы можете брать Действия Движения. Предпринимая Действия Движения при использовании Скрытности, вы можете предпринимать только Простые Действия Движения, и вам позволяет пройти только число футов, равное вашему Кольцу Воды (хотя Мастерские способности могут увеличить это значение). Уточнение Засада позволяет делать бросок Скрытность(Засада)/Ловкость против Расследование(Внимание)/Восприятие противника, чтобы получить преимущество над ним в течение первого Раунда боя, если он не знает о вашем присутствии. Уточнение Колдовство позволяет делать состязательный бросок против Расследование(Внимание)/Восприятие противника, когда колдуете. Если вы выиграете, он не в состоянии определить откуда возникло заклинание. Вы не теряете Честь при использовании Скрытность (Подкрадывание), хотя другие Уточнения приводят к потере Чести, как обычно.

Мастерские способности:

- ранг 3: Простые Действия Движения персонажа при использовании Скрытности позволяют ему двигаться на расстояние, равное его Воде x 5.
- ранг 5: Простые Действия Движения персонажа при использовании Скрытности позволяют ему двигаться на расстояние, равное его Воде x 10.
- ранг 7: Персонаж, используя Скрытность, может делать Свободное Действие Движения как обычно.

Соблазн (Осознанность) TEMPTATION

Подтипы: Социальный Навык

Наборы Преимущество/Недостаток

В этой главе содержится несколько наборов соответствующих Преимуществ и Недостатков, многие из которых являются новыми для этого издания Легенды Пяти Колец. Так как эти черты представляют философские и духовные стороны персонажа, существуют определенные ограничения относительно того, как они могут быть объединены:

- Нельзя брать одновременно Преимущества Образец и Темный Образец
- Нельзя брать одновременно Недостатки Снедаемый и Отказ от Бусидо.
- Нельзя брать одновременно более одного Преимущества или Недостатка из совпадающего набора (Благословение Семи Фортун/Проклятия, Образец/Крах, Темный Образец/Снедаемый, Прикосновение Мира/Проклятый Миром и т.д.). Например, если у вас есть Благословение Хотэя, вы не можете обладать также Благословением Бэнтэна.
- Если персонаж обладает преимуществами от одного набора (Темный Образец, Образец и Прикосновение Мира), то он не может обладать Недостатком из соответствующего набора (Снедаемый, Отказ от Бусидо и Проклятый Миром, соответственно). Благословение Семи Фортун/Проклятие освобождается от этого ограничения, так как возможно быть благословленным одной Фортуной, а другой быть проклятым.
- ГМ, конечно, имеет право на переопределение этих ограничений, но такие решения могут разбалансировать ход игры.

Уточнение: Взятка, Обольщение (Bribery, Seduction)

Описание: Искусство предложения кому-то, кто что-то желают, того, что он желает, для получения в свою очередь ответной услуги - так же старо, как сама цивилизация, и очень мало что изменилось. Два величайших соблазна для большинства – это финансовая выгода и физическое удовольствие, и об обоих часто болтают при дворах, заполняя повестки дня для агентов кланов. Соблазн лучше всего использовать против оппонентов, которые обладают определенными видами недостатков, такие как Блуд, Увлеченность, Жадность или Темный Секрет. ГМу следует требовать состязательный бросок Соблазн/Осознанность (с соответствующим Уточнением) против Этикет(Учтивость)/Сила Воли цели. Подобно Запугиванию ГМ может позволить бросок персонажу против чистого TN при использовании Соблазна в отношении незначительного NPC.

Мастерские способности:

- ранг 5: Персонаж получает бонус +5 на любой состязательный бросок с помощью Соблазна.

Преимущества и недостатки

Некоторые аспекты персонажа нельзя представить через сравнительные метрики чистых ментальных и физических способностей (Черты), или через знания, полученные с помощью обучения или тренировок (Навыки). Как правило, Преимущества и Недостатки представляют способности, отношения или имущество, которые идут над и вне других механических представлений. Недостатки представляют изъяны, которые существуют в природе персонажа и которые могут повлиять на целый ряд различных аспектов механической и личностной окраски. Преимущества можно приобрести с помощью Очков Опыта, в то время как Недостатки дают дополнительные Очки Опыта для применения в других областях, максимум до 10 дополнительных Очков Опыта.

Подтипы

Существуют множество типов Преимуществ и Недостатков, каждый из которых взаимодействует с механиками по-разному. В частности, способность может быть целью другого механического эффекта, основанного на подтипе. Также подтип определяет возможность приобрести Преимущество или Недостаток во время игры. Подтипы включают:

- **Физический.** Представляют собой способность или неспособность тела персонажа в некотором роде. Их нельзя приобретать после создания персонажа без смягчающих обстоятельств, и наоборот, их могут иногда присудить без покупки (например, потерявший конечность получит Потерянную Конечность).
- **Ментальный.** Эти способности представляют собой часть психической или психологической окраски персонажа различным способом и не могут быть приобретены после создания персонажа, кроме, как только с разрешения ГМа.
- **Социальный.** Представляют способность или неспособность персонажа взаимодействовать с другими людьми. Их можно приобрести во время игры с одобрения ГМа, если это подходит под обстоятельства (персонаж должен купить Преимущество Союзники, если он на самом деле имеет союзников, и так далее).
- **Материальные.** Эти способности представляют собой владение физической вещью. Более рискованные, чем другие Преимущества или Недостатки, потому что такую вещь могут украсть или уничтожить, лишая персонажа механического бонуса, на который были потрачены Очки Опыта. Можно приобрести во время игры с одобрения ГМа.
- **Духовный.** Эти способности представляют собой связь между персонажем и чем-то еще, с чем обычно не сталкивается средний человек. Это может быть связь с существом из мира духов или

Скидки на Преимущество/Недостаток

Некоторые Преимущества и Недостатки стоят больше (или меньше) для членов определенных кланов или профессий. Это представляет частоту, с которой их можно найти в этой группе. Если не указано иное, скидки являются накопительными, но никогда не могут снизить стоимость Преимущества ниже 1.

Пределы Преимуществ

Существует широкий спектр Преимуществ в этом разделе, многие из которых предлагают бонусы, которые при совокупности друг с другом могут создать мощные комбинации. По этой причине ГМу рекомендуется проработать со своими игроками ограничения на Преимущества, которые подходят для кампании. Наша основная рекомендация ограничить число очков, которые игрок может потратить на Преимущества во время создания персонажа, 15 Очками Опыта. Для некоторых групп можно ограничивать количество бонусов, которые можно применить к одному броску Навыка или Черты. Независимо от того, что ГМ выберет для своей кампании, это очень важно учесть до начала создания персонажа. Книга Пустоты содержит дополнительные советы по решению этой проблемы.

даже просто кармические узы с другим человеком каким-то образом. Можно приобрести только после создания персонажа, если ГМ решит, что обстоятельства указывают на то, что персонаж будет на самом деле иметь эти отношения.

Преимущества

Следующие Преимущества доступны для покупки в момент создания персонажа или в зависимости от подтипа в ходе кампании. Преимущество можно приобрести за количество Очков Опыта, перечисленное в описании. Некоторые ГМы могут увеличить стоимость Преимущества при приобретении во время игры, либо фиксируя надбавку на цену (+2 Очка Опыта за Преимущество), либо удваивая цену.

Абсолютное Направление [Ментальное] (1 очко) ABSOLUTE DIRECTION

Вы обладаете почти сверхъестественным чувством направления и всегда знаете направление на север, независимо от обстоятельств. Эта способность не работает, если вы путешествуете более чем один день по Землям Теней.

Союзники [Социальное] (Разная стоимость) ALLIES

Вы бережно заботитесь о социальных связях. Некоторые личности из вашей паутины связей пойдут на многое, чтобы защитить вас, в то время как другие имеют в распоряжении значительные ресурсы. А некоторые ценны за оба фактора. Общая стоимость определяется степенью влияния вашего союзника и его преданностью вам. Журавли могут приобрести это Преимущество на 1 очко меньше обычной стоимости.

Влияние

- **1 очко** - Малое (без земли или влияния)
- **2 очка** - Умеренное (некоторые земли или политическое влияние)
- **4 очка** - Мажорное (обширные земли или престижные назначения)

Преданность

- **1 очко** - Ваш союзник свернёт с пути, чтобы помочь вам, но не рискнет потерять честь
- **2 очка** - Ваш союзник будет рисковать своей честью, чтобы помочь вам, но будет делать это тайно
- **4 очка** - Ваш союзник будет делать все, чтобы помочь вам, независимо от затрат

Уравновешенность [Ментальное] (2 очка) BALANCE

Вы обладаете врожденным спокойствием и безмятежностью, так что другим сложно вывести вас из равновесия попытками раздражать вас или насмеяться над вами, а также оно укрепляет вас, когда проверяется ваша честь. Когда вы добавляете ваш ранг Чести к броску, чтобы противостоять Запугиванию или Соблазну, добавьте дополнительно +1k0 к броску.

Шантаж [Социальное] (Разная) BLACKMAIL

Вы обладаете доказательством темной тайны другого лица и можете использовать эту тайну, чтобы повлиять на его сотрудничество в некоторых делах. Стоимость Преимущества равна рангу Статуса шантажируемой личности. Используя это Преимущество слишком часто или требуя что-то немыслимо дорогое от данного лица, вы можете навлечь решение о вашей смерти, чтобы не подвергать тайну риску, независимо от последствий. Скорпионы могут приобрести это преимущество на 1 очко меньше обычной стоимости.

Мягкий [Физическое] (2 очка) BLAND

Вы чрезвычайно обыкновенный в каждом отношении, и другим тяжело признавать вас, если вы сознательно не привлекаете внимание к своей личности или причастности. Всякий раз, когда кто-то делает бросок Знание: Бусидо/Осознанность для определения вашего ранга Чести, или Знание: Геральдика/Интеллект для определения вашей личности (на основе вашего ранга Славы), Вы можете добровольно увеличить TN для этого броска на 10.

Счастливое Обручение [Социальное] (3 очка) BLISSFUL BETROTHAL

Ваш брак был устроен и к вашему удовольствию вы нашли настоящую любовь в своей предназначенной паре. Социальные связи, которые вы установили, как часть вашего брака, позволяют вам приобрести следующие Преимущества на 2 очка дешевле (минимум 1 очко): Дворянин, Кармические Узы (только с вашим супругом), Социальное Положение и Богатство.

Кровь Осано-О [Духовное] (4 очка) BLOOD OF OSANO-WO

Вашим предком был Хида Осано-О, Фортуна Огня и Грома, и его стойкость живет в вас. У вас иммунитет к любым штрафам или урону от стихийных погодных условий, таких как зимний холод,

летний зной и т.д. Если вы получаете урон от заклинания, которое использует силы природы (такие как сильная буря, созданная Ураганом, или молнии, созданные Яростью Осано-О), вы уменьшаете количество полученных повреждений на 1k1. Крабы и Богомолы могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Избран Оракулом [Духовное] (6 очков) CHOSEN BY THE ORACLES

По причинам выше вашего понимания, вас выбрал один из Оракулов, людей, наполненных божественной силой Элементальных Драконов. Вы должны выбрать одно Кольцо, когда берете это Преимущество. И получаете бонус +1k1 ко всем броскам Кольца этого Кольца.

Острый Ум [Ментальное] (3 очка) CLEAR THINKER

Вы обладаете острым умом и чутким восприятием, что делает вас очень сложной мишенью для обмана. Всякий раз, когда вы делаете состязательный бросок против тех, кто пытается запутать или манипулировать вами любым способом, вы получаете бонус +1k0 ко всем броскам. Драконы могут приобрести это Преимущество за 2 очка.

Руки Краба [Физическое] (3 очка) CRAB HANDS

Вы обладаете естественным Гармонией с оружием всех видов и можете использовать даже незнакомый клинок без труда и привыкания. Каждый раз, когда вы будете вынуждены делать Бросок Нулевого Навыка при использовании Оружейного Навыка, считается, что у вас 1 ранг в этом Оружейном Навыке. Крабы и буси могут приобрести это Преимущество за 2 очка.

Коварный [Ментальное] (3 очка) CRAFTY

У вас есть талант инстинктивно знать, как делаются вещи, которые большинство людей предпочитают избегать любой ценой. Всякий раз, когда вы находитесь в ситуации, когда вынуждены делать Бросок Нулевого Навыка при использовании Низкого Навыка, считается, что у вас 1 ранг в этом Низком Навыке. Скорпионы, Пауки и ниндзя могут приобрести это Преимущество за 2 очка.

Опасная Красота [Физическое] (3 очка) DANGEROUS BEAUTY

Вы обладаете определенным качеством, благодаря которому к вам непреодолимо влечет представителей противоположного пола, и они легко поддаются вашим манипуляциям. Вы получаете бонус +1k0 к броскам Навыка Соблазн, сделанных с представителями противоположного пола. Скорпионы могут приобрести это Преимущество за 2 очка.

Сорвиголова [Ментальное] (3 очка) DAREDEVIL

У вас природный талант атлетизма и полное отсутствие самосохранения, когда дело доходит до физической опасности. Всякий раз, когда вы тратите Очко Пустоты для бонуса к броску Навыка Атлетика, вы получаете бонус +3k1 вместо обычного +1k1. Богомолы могут приобрести это Преимущество за 2 очка.

Темный Образец [Ментальное] (5 очков) DARK PARAGON

Вы преуспели в одном из заветов Сёуридо, темного кодекса, противоположности Бусидо. Один раз за сессию вы можете добровольно пожертвовать 5 очками Чести как Свободное Действие для того, чтобы повлиять на определенный тип броска, как показано ниже, и получить бонус +5 на этот бросок. Если у вас нет 5 очков Чести для траты таким образом, то вы можете потратить Очко Пустоты. Пауки могут приобрести это Преимущество за 4 очка. Тип броска и влияющая на него заповедь Сёуридо:

- **Контроль:** Перебросить любой бросок Социального Навыка
- **Решимость:** Свести на нет все штрафы ТН/Раны на один бросок Навыка или заклинания (бонус +5 не применяется к броску)
- **Проницательность:** Перебросить любой бросок, использующий Осознанность
- **Знание:** Перебросить любой бросок, использующий Интеллект
- **Безупречность:** Тратить Честь на взрыв одной кости по вашему выбору на бросок Навыка (бонус +5 не применяется)
- **Сила:** Перебросить любой бросок урона
- **Воля:** Тратить Честь для уничтожения 10 Ран, полученных в данный момент

Придворный Любимец [Социальное] (2 очка) DARLING OF THE COURT

Во время недавней придворной сессии вы сделали то, что увеличило внимание принимающего, и в результате мгновенно увеличилась ваша важность для всех присутствующих. Выберите один двор, такой как двор Кюдэн Баюси, двор района Окура в Тоси Рамбо и т.д. Когда вы присутствуете при этом дворе, ваш Статус считается на один ранг выше, но только во время придворной сессии.

Придворные могут приобрести это преимущество за 1 очко. Вы можете взять это Преимущество несколько раз для разных дворов, но только по одному разу для каждого конкретного двора.

Другая Школа [Социальное] (5 очков) DIFFERENT SCHOOL

Ваша семья пожертвовала значительными ресурсами и благосклонностями для того, чтобы обеспечить ваше поступление в школу другого клана. При создании своего персонажа вы можете выбрать Школу другого клана для поступления. Вы по-прежнему являетесь членом своего клана, однако, появляется потенциальный конфликт между вашей лояльностью к вашему сэнсэю и вашей преданностью к господину и семье.

Благословение Элемента [Духовное] (4 очка) ELEMENTAL BLESSING

Вы безгранично любимы ками одного из элементов, хотя не знаете почему. В результате стоимость увеличения Черт, связанных с одним конкретным Кольцом, связанным с этим Преимуществом, уменьшается на 1. Например, если вы выбрали Землю при покупке этого Преимущества, стоимость увеличения Выносливости и Силы Воли уменьшается на 1 Очко Опыта при каждом увеличении. Пустота нельзя выбрать для этого Преимущества. Фениксы могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Просвещенный [Духовное] (6 очков) ENLIGHTENED

Ваше духовное странствие к гармонии со вселенной начало подходить к пункту назначения. В дополнение к любым эффектам сюжета ваш ГМ может даровать вам позволение улучшить вашу связь с Пустотой. Когда вы используете Очки Опыта, чтобы увеличить ваше Кольцо Пустоты, общая стоимость уменьшается на 2 очка каждый раз. Драконы и монахи могут приобрести это Преимущество за 5 очков.

Известный [Социальное] (3 очка) FAME

В результате ваших действий многие в Империи знают ваше имя. Вы получаете +1 ранг Славы.

Запретное Знание [Ментальное] (5 очков) FORBIDDEN KNOWLEDGE

Есть темы, в которых вы обладаете знаниями и пониманием. Проблема в том, что эти темы запретны и чрезвычайно неуместны в обществе, если не незаконны. Тот, кто обнаружит ваш опыт в этой области, может по праву заинтересоваться, как вы получили это знание. Бонусы от Преимущества варьируются в зависимости от характера информации и игроки должны обсудить их с ГМом, как это Преимущество будет работать. Наиболее распространенные примеры Запретного Знания:

- **Гайдзинский Перец:** Вы не понаслышке знаете о порохе, как создать его и как использовать. Вы получаете один ранг Ремесло: Взрывчатые Вещества и получаете небольшой мешочек Гайдзинского Перца, который можете носить с собой, если пожелаете.
- **Годзоку:** Вы обладаете хитроумным пониманием заговора Годзоку против трона, в его первом или втором воплощении, и можете на самом деле быть членом этой организации. Вы получаете один ранг Знание: Годзоку и получаете бонус +1k1 на броски Социальных Навыков со знакомыми членами Годзоку.
- **Колат:** Вы хорошо знакомы с природой и деятельностью кошунственного ордена Колат и можете быть членом этой организации. Вы получаете один ранг Знание: Колат и получаете бонус +1k1 на броски Социальных Навыков со знакомыми членами Колат.
- **Лживая Тьма:** Вы знакомы с сущностью, известной как Лживая Тьма, ее методами и приспешниками. Возможно у вас был конфликт с ней в прошлом, и возможно она всё еще охотится на вас. Вы получаете один ранг Знание: Лживая Тьма и можете, наблюдая за человеком и сделав бросок Знание: Лживая Тьма/Восприятие (TN 30), определить совершен ли он Лживой Тьмой.
- **Махо:** Вы знакомы с запрещенной и кошунственной магией, известной как махо, и можете на самом деле быть практикующим махо-цукай (темный колдун). Вы получаете 1 ранг Знание: Махо и, по усмотрению ГМа, можете начать игру, зная заклинание махо.

Дружелюбный Ками [Духовное] (5 очков) FRIENDLY KAMI

Один из ками относится к вам по-дружески и остается по близости в любое время. Выберите один Элемент при покупке этого Преимущества. Вы получаете бонус +1k1 на броски заклинаний Чутье, Общение или Призыв в отношении только этого Элемента. Только сюэндзя может приобрести это Преимущество. Вы не можете выбрать Элемент для этого Преимущества, с которым у вас Разлад.

Друг Братства [Духовное] (5 очков) FRIEND OF THE BROTHERHOOD

Вы обучались среди ваших союзников в Братстве Синсэя и в результате понимаете свое место во вселенной немного лучше, чем большинство. Вы можете приобретать Кихо (правила Кихо описаны в Книге Воды), как будто вы монах Братства Синсэя, вместо платы более высокой стоимости. Вы также должны соответствовать всем обычным ограничениям при обучении Кихо. Только персонажи из Школ Монахов или Сюгэндзя (и не Монахи из Братства Синсэя) могут приобрести это Преимущество. Драконы могут приобрести это Преимущество за 4 очка.

Друг Элементов [Духовное] (4 очка) FRIEND OF THE ELEMENTS

Духи определенного Элемента кружатся вокруг вас всё время, предоставляя свою помощь, когда это возможно, хотя скорее всего вы не знаете об их присутствии. Выберите Кольцо при покупке этого Преимущества. Всякий раз, когда вы делаете бросок Черты, связанной с этим Кольцом, вы получаете Бесплатный Подъем. Сюгэндзя могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Гайдзинское Снаряжение [Материальное] (5 очков) GAIJIN GEAR

У вас есть один элемент снаряжения, гайдзинский по происхождению, сделанный где-то за пределами Изумрудной Империи. Это может быть оружием одной из многих культур вокруг Рокугана, таких как Империя Сенпет, заморские царства Меренаэ и Трэйн, варварские племена Ёбандзин на севере или даже далекая Империя Ёдотай далеко на северо-западе. В этом случае просто сопоставляете с аналогичным оружием в Рокугане и используете соответствующую механику, но вещь требует свой уникальный Оружейный Навык для использования. Не-оружейные опции включают такие странные объекты как компасы, подзорные трубы, линзы, ножницы и т.д. Богомолы и Единороги могут приобрести это Преимущество за 4 очка.

Дворянин [Материальное] (разная) GENTRY

По традиции всех самураев вам поручается обязанность по надзору за тем, что в конечном счете принадлежит Императору. Однако в вашем случае вы получаете значительно больше, чем другие могут даже помыслить. Число очков, потраченных на данное Преимущество, определяет размер владения, за которым вам поручено осуществлять надзор. Несколько персонажей могут объединять очки в этом Преимуществе для совместного осуществления надзора за большим владением. Персонажи, назначенные курировать владение, несут ответственность за его защиту, администрирование и обеспечение сбора налогов ответственными лицами. Это может стать основой для целой кампании.

Владения:

- Деревня - 8 очков
- Большая Деревня - 15 очков
- Уникальное Владение (Производство Сакэ, Соколиная охота и т.д.) - 18 очков
- Городок - 20 очков
- Город - 25 очков
- Провинция - 30 очков

Великая Судьба [Духовное] (5 очков) GREAT DESTINY

Кармический цикл припас для вас великую цель и Небесный Порядок сговорился сохранить вам жизнь, несмотря ни на что, пока ваша судьба не будет исполнена. Один раз за сессию, когда вы получаете урон, который может убить вас, вы получаете вместо этого только 1 Рану. Это происходит только один раз за сессию, так как вмешательства Небес в дела смертных ограничены.

Большой Потенциал [различное] (5 очков) GREAT POTENTIAL

Внутри вас заложен потенциал отличиться в одном конкретном начинании, может быть даже больше, чем любая другая живая душа в Империи. Выберите любой один Навык при покупке этого Преимущества. Когда вы делаете Подъем на бросок этого Навыка, ваши Подъемы ограничены вашим рангом в этом Навыке вместо Кольца Пустоты. Если ранг Кольца Пустоты выше, можно использовать его в качестве меры для Подъемов, если того пожелаете.

Каменные Руки [Физическое] (6 очков) HANDS OF STONE

У некоторых есть природный талант к рукопашному бою, и вы один из таких людей. Броски урона для ваших безоружных атак увеличивается на +0k1. Монахи могут приобрести это Преимущество за 5 очков.

Сердце Мщения [Социальное] (5 очков) HEART OF VENGEANCE

Один клан заработал вашу вечную ненависть, и ничто никогда не утолит ваш гнев. Выберите

один клан или фракцию (например, Братство Синсэя или одну из Императорских семей) при покупке это Преимущество. Вы получаете бонус +1k1 к любому состязательному броску против члена этого клана/фракции. Пауки могут приобрести это Преимущество за 4 очка.

Народный Герой [Социальное] (2 очка) HERO OF THE PEOPLE

Хотя ваша репутация среди ваших коллег самураев не может быть лучше, чем у среднего человека, простой народ обожает ваши действия. При встрече граждан Рокугана, которые не являются членами касты самураев, TN для них, чтобы узнать вас, определяемое вашим рангом Славы, понижается на 10.

Высшая Цель [Ментальное] (3 очка) HIGHER PURPOSE

Существует некая большая цель, которой вы посвятили свою жизнь. Это некий грандиозный труд, на который потребуются годы или возможно даже вся ваша жизнь. Независимо от цели во время любой сессии, в которой вы продемонстрировали явный прогресс в продвижении к этой цели (и ГМ согласен), вы получаете дополнительно 1 Очко Опыта.

Императорский Супруг [Социальное] (5 очков) IMPERIAL SPOUSE

Через тщательный обмен услугами и ресурсами ваша семья устроила для вас брак с минорным членом Императорской семьи. Ваш супруг(а) не достаточно высокой должности, чтобы гарантировать вам Императорское имя, но от этого всё же есть преимущества. Вы получаете +0.5 ранга Статуса и получаете бонус +1k1 к броском Социального Навыка с членами Императорских семей.

Благословение Инари [Духовное] (3 очка) INARI'S BLESSING

Фортуна Риса является младшей из Фортун, но тем не менее одна из самых почитаемых по всему Рокугану, особенно простыми людьми Империи. При голодании или лишении пищи вы не страдаете от неспособности восстановить Очки Пустоты, хотя другие штрафы применяются в обычном режиме.

Наследство [Материальное] (5 очков) INHERITANCE

Во время вашей церемонии гэмпуку ваша семья оказала вам большую честь, подарив реликвию ваших предков. Это одно из ваших самых ценных владений, и вы бы умерли, но не позволили бы причинить вред или обесчестить ее. Вы обладаете 1 вещью в дополнение к обычной стартовой экипировке, предоставляемой вашей школой. Всякий раз, когда вы делаете бросок Навыка с помощью этой вещи, например, бросок Выступление: Бива с бива, бросок Игры: Го с набором Го, или бросок Кэндзюцу с катаной, вы получаете бонус +1k1 к броску. Этот бонус не распространяется на любой бросок атаки или урона, только на броски Навыка, сделанные для небоевых целей (броски за пределами схватки). Игроки и ГМ могут согласиться на более мощный или уникальный предмет, передающийся по наследству, по более высокой стоимости Очков Опыта. Такой особый случай нужно обсудить заранее, чтобы обеспечить объективность и равновесие.

Духовный Дар [Духовное] (7 очков) INNER GIFT

Вы обладаете таинственным даром, что даже сюгэндзя в полной мере не могут понять. Монахи описывают таких лиц, как существующих в уникальном состоянии гармонии со вселенной, но также они говорят, что такая вещь проявляется по-разному. Ваш дар может быть проявлением ками, возможно показателем духовного происхождения или любым количеством различных теорий. Точную природу Духовного Дара нужно обсудить с ГМом, прежде чем принимать это Преимущество. Примеры Духовного Дара включают в себя следующее:

- **Друг Животных.** Вы можете инстинктивно чувствовать настроение животных; животные считать вас другом.
- **Эмпатия.** Вы получаете бонус +1k1 к броску Придворный при определении чужого чувства/желания.
- **Предвидение.** Вас трудно удивить, и вы получаете бонус +1k0 к броскам Инициативы.
- **Малое Пророчество.** Иногда вы видите смутные сны о будущем, например, кровавый нож перед убийством.
- **Прикосновение Духа.** Вы можете сделать бросок Осознанности (TN 15), чтобы увидеть, кто последний касался объекта, которого вы коснулись.

Безупречный [Ментальное] (2 очка) IRREPROACHABLE

Ваш дух так силен, что вас невозможно упрекнуть в бесчестном поведении. При состязательном броске, когда другая сторона использует Навык Соблазн, вы получаете бонус +1k0 к своему броску. Императорские персонажи могут приобрести это Преимущество за 1 очко.

Исикэн-до [Духовное] (8 очков) ISHIKEN-DO

У вас редкий из даров - умение общаться с самой Пустотой. Этот дар во многом похож на способность говорить с ками, за исключением того, что нет никаких естественных ками Пустоты; сама Пустота живое существо, как все и ничего одновременно. Вы можете творить заклинания Пустоты, как описано далее в этой главе. Только сюгэндзя могут воспользоваться этим Преимуществом, и без него нельзя творить заклинания Пустоты. Фениксы могут приобрести это Преимущество за 6 очков.

Кармические Узы [Духовное] (1 - 5 очков) KHARMIC TIE

Ваша судьба - не только ваша, она связана с кем-то другим на фундаментальном уровне. Возможно вы были близки с этим человеком в предыдущей жизни, или возможно ваши судьбы в этой жизни еще будут сплетены каким-то образом. Выберите одного человека при покупке этого Преимущества. За каждое очко, потраченные на это Преимущество, один раз за сессию вы получаете бонус +1k1 к броскам атаки, сделанных в сражении за этого человека или защищая его.

Языки [Ментальное] (1 или 3 очка) LANGUAGES

В Империи только один язык с двумя диалектами. В мире вокруг Рокугана живет множество народов и культур, каждая со своим языком. За 1 очко, вы можете выучить один человеческий язык любой окружающей культуры, в том числе, но не ограничиваясь: диалект Ёбандзин, Сенпет, Ёдотай, Мекхам, Меренаэ, Руумал, Трэйин и т.д. Нечеловеческие языки, в том числе Нэдзуми или Нага, требуют 3 очка и дают только возможность понять язык и ограниченную способность выражать очень основные понятия в устной форме.

Большой [Физическое] (4 очка) LARGE

Вы значительно больше, чем средний человек в Рокугане, ростом от 6 футов до 6 футов и 3 дюймов. Вы получаете бонус +1k0 к броскам урона для любого большого оружия ближнего боя. Крабы могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Лидерство [Социальное] (6 очков) LEADERSHIP

У вас есть врожденное умение вести и вдохновлять других в бою. Один раз за Раунд на этапе Реакции вы можете добавить свой ранг школы плюс 1k1 к Инициативе одного союзника в схватке. Этот бонус длится до этапа Реакции в следующем Раунде. Человек может получить бонус только от одного использования этого Преимущества за один Раунд. Львы могут приобрести это Преимущество за 5 очков.

Удача [Духовное] (3/6/9 очков) LUCK

Фортуны благоприятствуют смертному человеку. Число раз за сессию, равное вашему рангу в этом Преимуществе, вы можете немедленно перебросить любой бросок, сохраняя лучший из двух результатов.

Магическое Сопротивление [Духовное] (2/4/6 очков) MAGIC RESISTANCE

По причинам выше вашего понимания ками неохотно имеют дело с вами любым способом. За каждый ранг в этом Преимуществе все элементарные заклинания, направленные на вас, имеют TN при броске заклинания на 3 выше. Махо, гайдзинские и нечеловеческие формы магии не подчиняются этому Преимуществу.

Несколько Школ [Социальное] (10 очков) MULTIPLE SCHOOLS

Вам дали невероятную возможность обучаться в нескольких додзё, каждый из которых связан с различными крупными школами. На самом деле это редкая возможность, освобождение от своих клятв одному сэнсэю для обучения у другого требует чрезвычайных обстоятельств. Это преимущество может быть приобретено только во время игры, и как только оно будет куплено, персонаж останавливается в развитии в своей нынешней школе. После достижения следующего ранга Проницательности, он начинает обучение Техникам из новой школы, начиная с 1 ранга. Прежде, чем

Несколько школ в отыгрыше

Преимуществом Несколько школ можно легко злоупотреблять механически, так как объединение двух разных школ может создать очень мощные возможности. Игроки и ГМ должны помнить, что крайне редкий самурай имеет возможность покинуть свое додзё и отправиться в другое. После того, как ему были доверены секреты Техник, которые его сэнсэи сохраняли на протяжении сотен лет, и теперь он эти секреты унесет с собой, когда уйдет в другое додзё возможно в другой семье или даже другом клане. Не многие сэнсэи и даймё согласятся на такое дело, и любая такая привилегия должна быть надлежащим образом обоснована развитием персонажа в игре. ГМ в праве полностью запретить покупку этого Преимущества, если он решит, что игрок не оправдал его соответствующим образом.

изучить Техники из данной школы, вы должны обладать, по крайней мере 1 рангом во всех школьных Навыках, преподаваемых там. Ни при каких обстоятельствах персонаж не может учиться и в школе Буси и в школе Сюгэндзя; две школы просто несовместимы во всех отношениях.

Образец [Ментальное] (7 очков) PARAGON

Вы - образец кодекса Бусидо и приняли один принцип близко к сердцу, сделав его своим образом жизни. В дополнение к преимуществам, перечисленным ниже, всегда, когда получаете Честь, проявляя добродетель, для которой у вас есть Преимущество Образец, вы получаете дополнительно +1 Честь. Львы могут приобрести это Преимущество за 6 очков.

- **Сострадание:** Каждый раз, когда вы тратите Очко Пустоты для улучшения броска, чтобы непосредственно помочь тем, кто ниже вас по Небесному Порядку, вы получаете +2k2 вместо +1k1.
- **Мужество:** Вы получаете бонус +1k1 к броскам противостояния Запугиванию или преодоления эффектов Страха.
- **Учтивость:** Каждый раз, когда вы делаете бросок Этикета, чтобы избежать замешательства или нарушения чести, вы добавляете +2k0 к броску.
- **Долг:** Вы можете потратить Очко Пустоты на любом бросок Навыка или заклинания для того, чтобы убрать все штрафы к TN на этот бросок, в том числе штрафы из-за Ран.
- **Честность:** На любой бросок Искренность(Честность) вы получаете +1k1. Вы можете добавить этот бонус, даже если не обладаете Уточнением, но при этом оно применимо в этой ситуации.
- **Честь:** Вы можете дважды добавить ваш ранг Чести ко всем броскам на сопротивление броскам Соблазна или Запугивание, вместо обычного бонуса.
- **Искренность:** Вы можете добавить бонус +2k0 ко всем состязательным броскам с использованием Искренности.

Воспринимаемая Честь [Социальное] (2 очка/ранг) PERCEIVED HONOR

Другим трудно воспринимать вашу истинную природу, что фактически дает вам преимущество в сокрытии ваших иногда сомнительных действий. За каждый ранг в этом Преимуществе, ваша Честь считается на один полный ранг выше при попытках распознать её. Любой, кто предпримет бросок Знание: Бусидо/Осознанность для определения вашего ранга Чести, определит ложный ранг.

Точная Память [Ментальное] (3 очка) PRECISE MEMORY

У вас есть невероятная способность в точности вспомнить, что вы видели или слышали. В любой ситуации, когда вам необходимо вспомнить всё в точности так, как это было, или вспомнить дословно то, что прочитали, или детали внешности человека, вы получаете бонус +1k1 к вашим броскам Интеллекта.

Одаренный [Физическое] (12 очков) PRODIGY

Вы проявляете чудеса обучения в додзё, и ваш сэнсэй считает, что вы будете выполнять невероятные вещи в жизни. Всякий раз, когда вы делаете бросок Школьного Навыка, вы получаете бонус +1k0 к броску.

Быстрый [Физическое] (6 очков) QUICK

Вы реагируете быстрее других, захватывая преимущество, где ранее не было ни одного. Если вы не действовали первым во время Боевого Раунда, то во время этапа Реакций в бою, вы можете добавить свои Рефлексы к Инициативе для всех последующих Раундов этой схватки. Так можно делать каждый Раунд, когда вы не действовали первым. Ниндзя могут приобрести это Преимущество за 5 очков.

Быстрое Излечение [Физическое] (3 очка) QUICK HEALER

Ваше тело излечивается невероятно быстро, и вы можете восстановиться даже от разрушительных ран с удивительной скоростью. Для целей восстановления от Ран Выносливость считается на два ранга выше.

Чтение по Губам [Ментальное] (4 очка) READ LIPS

Либо через природные способности, либо путем невероятного терпения и практики у вас есть возможность понимать, что говорят другие, даже если вы не можете слышать их, просто наблюдая, как шевелят губами. Когда находитесь в ситуации, когда другие говорят, и вы не можете услышать их, вы можете понять, что они говорят, сделав бросок Восприятия против TN 15 +5 за каждые 20 футов расстояния от вас до говорящих. Придворные могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Священное Оружие [Материальное] (разное) SACRED WEAPON

У вас есть особое оружие, созданное мастером-оружейником вашего клана, и считается символом для всех, кто носит мон вашего клана. Стоимость оружия обозначается числом после его названия.

Клан	Оружие	Механика
Краб	Клинок Кайу (6)	3к3 катана; неразрушима; -2 к вражескому Понижению Урона
Журавль	Клинок Какита (5)	4к2 катана; можно перебросить урон 1 раз за дуэль иайдзюцу
Дракон	Клинок Сестры-Близняшки (3)	дайсе; +5 к TN при проведении против вас Маневра Обезоруживание
Лев	Клинок Акого (6)	4к2 катана; ранг Чести увеличивается на 1, пока клинок при владельце
Богомол	Штормовая Кама (пара) (6)	2к2 кама; +1к0 к броскам атаки, когда владеют обеими
Феникс	Удар Инквизитора (6)	3к2 вакидзаси; считается нефритом против целей со Скверной
Скорпион	Клинок Сёсуро (5)	4к2 катана; +5 к TN при противостоянии ядам, применённых на клинке
Паук	Клинок из Черной Стали (6)	4к2 катана; любая взрывающаяся кость на урон требует от цели сделать бросок Кольца Земли (TN 15) или получить 1 очко Скверны Земли Теней для старого клана до вхождения в Империю.
Единорог	Ятаган Мото (6)	3к3 ятаган; +3 к броскам урона, пока на коне

Неприкосновенный [Социальное] (4 очка) SACROSANCT

Так как вы отличились или ваши родители при выполнении распоряжений от имени Императора, Сын Неба принял вас под свою защиту. Вы не можете купить это Преимущество, если ваш ранг Чести ниже 6. Пока ваша Честь не опустится ниже 6.0, никто с рангом Чести 5 или выше может атаковать вас, если вы не нападете на них первыми; их жесткий кодекс чести просто не позволит им открыто идти против воли Императора. Добровольно назначенные дуэли игнорируют последствия этого Преимущества. Императорские персонажи могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Мудрый [Ментальное] (4 очка) SAGE

Вы любите учиться и накопили ошеломляющее количество информации в течение своей жизни. Всякий раз, когда вы будете вынуждены сделать Бросок Нулевого Навыка при использовании Навыка Знание, считается, что вы имеете 1 ранг в этом Навыке. Фениксы и сюгэндзя могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Сенсация [Социальное] (3 очка) SENSATION

Вы способны восхищать толпу, независимо от обстоятельств. Всякий раз, когда вам потребуется сделать бросок Навыка с использованием Навыка Выступление, которым вы не обладаете, считается, что вы имеете 1 ранг в этом навыке.

Слуга [Материальное] (5 очков) SERVANT

Вам вашей семьей назначен слуга, чтобы помогать, или вы сами приобрели своими собственными ресурсами для того, чтобы сделать вашу жизнь немного легче. Вы можете иметь максимальное количество служащих, равное удвоенному рангу Статуса. Разные виды слуг имеют разные полезные способности, разные кланы легче поставляют разные виды слуг. Как правило, слуга имеет все Черты 2-го ранга и один навык в ранге 3. Вы можете добавить дополнительный ранг Навыка или Уточнение слуге, когда приобретаете это Преимущество, заплатив 3 дополнительных очка за ранг Навыка или Уточнение. Следующая таблица, содержит примеры для слуг:

Слуга	Известные Способности	Скидки
Человек Искусства	Один Навык Искусства 3	-2 очка для Журавля
Помощник	Этикет (Беседа) 3	-2 очка для Скорпиона
Будока	Один Оружейный Навык 3	-2 очка для Льва
Ремесленник	Один Навык Ремесла 3	-2 очка для Дракона
Эта Помощник	Знание: Анатомия 3	-2 очка для Краба
Конюх	Управление Животными (Лошади) 3	-2 очка для Единорога
Купец	Коммерция (Оценка) 3	-2 очка для Богомола
Писарь	Один Навык Знания 3	-2 очка для Феникса
Сохэй	Дзюдзюцу 3	-2 очка для Паука

Благословение Семи Фортун [Духовное] (4 очка) SEVEN FORTUNES' BLESSING

Одна из Семи Фортун, самых мощных из всех Фортун, обратила внимание на вас и осыпала своими благословениями. Это могут быть мощные бонусы, но работают с каким-либо исключением. В конце концов Фортуны непостоянны и гневны. Клан, перечисленные после каждого благословения, могут приобрести это Преимущество на 1 очко меньше обычной стоимости.

- **Благословение Бэнтэна (Журавль).** Фортуна Романтической Любви осыпал вас своими благословениями. Всякий раз, когда вы пытаетесь убедить кого-то, независимо от обстоятельств вы получаете бонус +0к1 к броскам Социального Навыка. Этот бонус распространяется только на убеждение, а не на принуждение.

- **Благословение Бисямона** (5 очков) (Краб, Лев). Фортуна Силы обратил внимание на вашу мощь и благоприятствует вам своим благословением. Всякий раз, когда вы объявляете и делаете 3 успешных Подъема на бросок атаки при Маневре Увеличение Урона, вы получаете один дополнительный Подъем. Бесплатные Подъемы не считаются при активизации этого эффекта. Вы также получаете бонус +1k0 к любому броску Силы.
- **Благословение Дайкоку** (Богомол). Фортуна Богатства благоприятствует вам, и вы преуспеваете в делах, относящихся к богатству и торговым устремлениям. Вы получаете бонус +1k1 к любым броскам Навыка Коммерция.
- **Благословение Эбису** (Единорог). Вы привлекли внимание, если только кратко, Фортуны Добросовестной Работы, и его благоволение сильнее у тех, кто служит ему лучше. Вы получаете бонус +1k1 к любым броскам Социального Навыка сделанных с гражданами Рокугана, которые не являются членами касты самураев.
- **Благословение Фукурокудзин** (Дракон, Феникс). Фортуна Мудрости благоприятствует вам больше всех остальных, и вы пожинаете плоды этого патронажа. Выберите один Навык Знания при покупке этого Преимущества. Всякий раз, когда вы делаете бросок Навыка с помощью этого Навыка, вы получаете бонус +1k1 на этот бросок.
- **Благословение Хотэя**. Фортуна Довольства считает вас приятным дополнением к его работе и способствует вам с чувством спокойствия и своим веселым характером. Всякий раз, когда эффект любого рода, будь то заклинание, Преимущество, Техника или другой эффект, приводит к потере вами Очков Пустоты, инициатор эффекта должен сначала победить вас в состязательном броске Пустоты. Если эффект уже призывает к состязательному броску некоего рода, ваш бросок получает бонус +10.
- **Благословение Дзюродзин** (Скорпион). Фортуна Долголетия благоприятствует вам, и в результате можно ожидать долгой и здоровой жизни. Всякий раз, когда вы делаете бросок на противостояние воздействию болезни или яда, вы получаете бонус +2k0 к броску.

Тихий [Физическое] (3 очка) SILENT

У вас есть природный талант всегда двигаться тихо. Вы получаете +1k0 к броскам Навыка Скрытность. Ниндзя могут приобрести это Преимущество за 2 очка.

Социальный Пост [Социальное] (6 очков) SOCIAL POSITION

Вы получили знатное социальное назначение, через собственные достижения или чисто по политическим причинам. Вы получаете +1 ранг Статуса.

Душа Артиста [Ментальное] (4 очка) SOUL OF ARTISTRY

Ваша душа парит творчеством. Выберите либо Навыки Искусства, либо Навыки Ремесла при покупке этого Преимущества. Всякий раз, когда вам потребуется сделать бросок Нулевого Навыка с помощью Навыка выбранного типа, считается, что вы имеете 1 ранг в этом Навыке. Журавли и придворные могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Сила Земли [Физическое] (3 очка) STRENGTH OF THE EARTH

В вашей душе можно найти дух гор и прочность камня. Вы можете преодолеть травмы, которые бы сделали калеккой других людей. Штрафы к TN от Ран уменьшаются на 3. Буси могут приобрести это Преимущество за 2 очка.

Тактик [Ментальное] (4 очка) TACTICIAN

Ваш ум хорошо подходит для понимания потоков битвы. При броске по Таблице Массового Боя вы можете увеличить или уменьшить свой результат на 5. Львы и буси могут приобрести это Преимущество за 3 очка.

Прикосновение Духовного Мира [Духовное] (5 очков) TOUCH OF THE SPIRIT REALMS

Так или иначе часть сущности духовной сферы присутствует в вашей душе и наполняет все, что вы делаете. Сюгэндзя могут приобрести это Преимущество на 1 очко меньше.

- **Тикусюдо**. Вы получаете бонус +1k1 на броски Обращения с Животными.
- **Гаки-до**. Когда вы провели атаку, которая убила противника, вы сразу же восстанавливаете 5 Ран.
- **Дзигоку**. Вы можете добавить свой ранг Скверны к любому броску атаки и броску Навыка или броску физической Черты. Если вы Потерянный, вы добавляете дважды ранг Скверны, вместо обычного бонуса. Вы не можете принять это Преимущество, если не обладаете Скверной Земли Теней.
- **Майго-но-Муся**. Когда вы получили 3 очка Славы и выше, вы получаете еще одно дополнительное очко.

- **Мэйдо.** Вы получаете бонус +2k0 к состязательному броску против попыток манипулировать вами в социальных взаимодействиях, таких как использование Навыка Придворный.
- **Саккаку.** Вы получаете бонус +1k1 на броски Искренность (Обман).
- **Тэнгоку.** Вы получаете бонус +2k0 на броски Кольца Земли при противостоянии Скверне Земли Теней.
- **Тосигоку.** При выполнении Действий Движения для вхождения в диапазон атаки по противнику, расстояние движения увеличивается на 5 футов. (Это стоит 8 очков вместо 5)
- **Ёми.** Выберите один школьный Навык. Вы получаете бонус +1k0 на все броски этого Навыка. (Это стоит 7 очков вместо 5)
- **Юмэ-до.** Вы можете восстановить все израсходованные Очки Пустоты, отдохнув только четыре часа вместо обычных восьми в течении ночи.

Добродетель [Ментальное] (3 очка) VIRTUOUS

Вы проявляете добродетель в каждой мысли и действии. Вы получаете +1 ранг Чести над обычным стартовым значением (определенным вашей Школой).

Голос [Физическое] (3 очка) VOICE

Ваш голос другие считают приятным практически во всех отношениях. Вы получаете бонус +1k1 на любой бросок Навыка Выступления, который использует ваш голос, например, Выступление: Пение или Выступление: Оратор.

Настороженный [Ментальное] (3 очка) WARY

Вы постоянно в состоянии боевой готовности, всегда ждете неожиданное. При броске Расследование(Внимание)/Восприятие против Скрытность(Засада)/Ловкость на обнаружение засады, вы добавляете +1k1 к броску.

Путь Земли [Ментальное] (2 очка) WAY OF THE LAND

Вы хорошо знакомы с определенным регионом, как с интерьером вашего собственного дома, пройдя его вдоль и поперек. Выберите земли одной семьи, крупный город или другой соразмерный регион. Пока вы находитесь в этом регионе, вы не можете заблудиться и знаете расположение любых доступных ресурсов, которые можно там найти. Единороги могут приобрести это Преимущество за 1 очко.

Богатый [Материальное] (1 очко/ранг)

Ваш ветвь семьи особенно богата, и она предоставила вам дополнительные ресурсы для того, чтобы облегчить вам выполнение вашего долга. За каждое очко, потраченное на это Преимущество, вы получаете два дополнительных коку, которые будут добавлены к сумме в Экипировке вашей школы. Журавли, Единороги и Императорские персонажи могут приобрести это Преимущество на 1 очко меньше от его общей стоимости.

Недостатки

Следующие Недостатки можно приобрести в момент создания персонажа. Это дает персонажу дополнительное количество Очков Опыта, равное числу, указанному в записи. Нельзя брать Недостатки на сумму, превышающую 10 очков. Если игрок хочет, чтобы его персонаж имел больше Недостатков, он может взять их, но при этом не получит за них никаких дополнительных очков.

Антисоциальный [Социальный] (2/4 очка) ANTISOCIAL

Вы находите присутствие других неудобным, настолько, что это сразу видно окружающим. Ваше предпочтение одиночества заставляет вас вести себя таким образом, что его лучше всего описать как грубость. Если взять этот Недостаток за 2 очка, то вы получаете штраф -1k0 ко всем броскам Социального Навыка. За 4 очка штраф -1k1. Этот недостаток стоит на 1 очко больше для Крабов.

Недостатки и Отыгрыш

Недостатки – это превосходная возможность добавить реалистичность и глубину вашему персонажу. Они также хороши в добавлении дополнительных очков для траты на другие вещи! Однако чрезмерное использование Недостатков может стать несколько оскорбительным, особенно если обременяют ГМа следить за моментом, когда Недостатки вступают в игру. В целях поощрения игроков, добавивших только те Недостатки, которые работают в рамках кампании и в пределах истории персонажа, мы предлагаем, чтобы персонажам, чьи Недостатки активно воздействовали на события игровой сессии или препятствовали персонажу в некотором роде в ходе сессии, было присуждено дополнительное Очко Опыта для этой сессии. Это служит напоминанием игрокам следовать их Недостаткам, а не взваливать это бремя на ГМа.

Аскет [Ментальный] (2 очка) ASCETIC

У вас нет интереса к материальным вещам, и этот минималистский подход повлиял на то, как другие воспринимают вас. Ваша школьная Экипировка включает в себя только оружие, доспехи, одежду, необходимые инструменты для вашей профессии (например, Сумку со свитками для сюэн-дзя) и больше ничего. Каждый раз, когда вы будете получать Славу в результате ваших действий, вы получаете только половину обычного количества. В сочетании с обычным ограничением для монахов в получении Славы, аскетические персонажи монахи получают только одну четверть обычного количества Славы. Этот недостаток оценивается в 3 очка для Драконов и монахов.

Плохое зрение [Физический] (3 очка) BAD EYESIGHT

Ваше зрение исключительно плохое, будь то в результате какого-то заболевания или даже отсутствия глаза. Вы получаете штраф -1k1 ко всем броскам атаки дальнего боя и любым броскам на основе Восприятия.

Плохая Судьба [Духовное] (3 очка) BAD FORTUNE

Карма - мощная сила и иногда даже разрушительная. Существует что-то неприятное, припасенное для вас, и вы не имеете никакого представления о том, что это такое, пока не будет слишком поздно. Плохие судьбы принимают почти бесконечное разнообразие форм, и всё стоит одинаковое количество очков, игроки и ГМ должны обсудить форму плохой судьбы во время создания персонажа. Наиболее распространенные виды:

- **Тайная Любовь.** Где-то кто-то безумно влюблен в вас и пойдет на все, чтобы саботировать ваши романтические интересы, даже политические браки по договоренности, для того, чтобы убедиться, что вы остаетесь доступны для него или для нее.
- **Обезображивание.** У вас есть нечто врожденное, что видно другим. Другие считают это ясным знаком плохой судьбы (в Рокугане, соответственно) и сторонятся вас.
- **Дурной глаз.** Один из ваших глаз обесцвечен. Люди не смотрят вам в глаза, а некоторые считают, что само ваше присутствие приглашает злых духов.
- **Аллергия.** У вас аллергия к распространенной субстанции, с которой у вас регулярно происходит контакт, например, шелк, хлопок или суси. Ее присутствие обсыпает вас очень неудобной сыпью, которая в свою очередь заставляет других людей плохо реагировать на ваше присутствие.
- **Затянувшееся Несчастье.** В какой-то момент в вашем будущем вы потерпите неудачу в чрезвычайно важном броске костей в эффектно катастрофическом стиле. ГМ решает, когда это произойдет, и никакое механическое воздействие не позволит вам преодолеть его или обойти.
- **Неведомый Враг.** Кто-то где-то из другого клана ненавидит вас и желает видеть вас мертвым. Вы понятия не имеете кто они и почему они ненавидят вас, но скоро узнаете.
- **Проклятие Мото.** Вы обладаете духовной слабостью, что делает вас чрезвычайно восприимчивым к Скверне Земли Теней. Вы получаете штраф -1k0 на любой бросок для противостояния Скверне. Только члены клана Единорога могут взять этот Недостаток и получают 4 очка за него.
- **Проклятие Ёго.** Вы прокляты предать того, кого вы любите больше всего, так же, как первый Ёго был проклят самим Фу Ленгом. Обычно только члены клана Скорпиона могут взять этот Недостаток и получают 4 очка за него. (ГМ может позволить другим персонажам из кровной линии Ёго взять проклятие, если они того пожелают.)

Плохое Здоровье [Физический] (4 очка) BAD HEALTH

Вы страдаете от хронического заболевания, что постоянно делает вас слабым и восприимчивым к болезням и травмам. Ваше Кольцо Земли считается на один ранг ниже для целей определения рангов Ран и сопротивления заболеваниям.

Печальное Обручение [Социальный] (2 очка) BITTER BETROTHAL

Вы обещаны другим, или возможно уже в браке, и ни один из вас не доволен этой ситуацией. Ваш супруг презирает вас, но он или она, по крайней мере, имеет приличие управлять вашим владением правильно ... по большей части. Однако, ваша взаимная неприязнь может вызвать огромные трудности в даже простых бытовых или бюрократических задачах. Этот недостаток оценивается в 3 очка для Императорских персонажей.

Шантажируемый [Социальный] (переменная) BLACKMAILED

Кто-то знает о вашей темной тайне. Что еще хуже, они намерены требовать с вас плату за сохранение этой тайны. Стоимость этого Недостатка равна вашему рангу Статуса. Человек, шантажирующий вас, будет периодически связываться с вами и требовать определенные вещи от вас. Вы

должны сравнить эти действия с потенциальным позором от раскрытия тайны и действовать соответствующим образом.

Черная Овца [Социальный] (3 очка) BLACK SHEEP

По какой-то причине ваша семья питает отвращение к вам и вашим действиям. Вас не изгнали и не сделали ронином, но вам не рады в вашем собственном доме. Вы можете сохранить только подходящие отношения с одним членом вашей семьи через Преимущество Союзник, и, если вы посещаете одну из школ вашей собственной семьи, вы не можете продвинуться в ранге школы без чрезмерных усилий по поиску желающего учителя.

Слепой [Физический] (6 очков) BLIND

Вы не обладаете никаким естественным зрением, только небольшой способностью определять светлое и темное. Вы получаете штраф -3k3 ко всем броскам дальних атак и -1k1 на броски атак в ближнем бою. Ваше базовое TN Защиты равно вашим Рефлексам плюс 5 (броня добавляет бонусы, как обычно). Ваше Кольцо Воды считается на два ранга ниже для целей определения, как далеко вы можете двигаться в рамках Действий Движения. Любая попытка Простого Действия Движения требует бросок Атлетика/Ловкость (TN 20) или вы упали в Лежачее положение. Вы не можете делать броски Восприятия, если только ГМ не решит, что можно использовать другие чувства для броска, кроме зрения.

Дерзкий [Метальный] (3 очка) BRASH

Вы крайне вспыльчивы и скорее всего ответ на что-либо вы воспринимаете как угрозу со сталью. Если вам угрожают или оскорбляют, вы должны сделать бросок Силы Воли (добавив ваша ранг Чести) против TN 25, или начнете немедленно атаковать. Этот недостаток стоит 4 очка для Львов.

Не может лгать [Ментальный] (2 очка) CAN'T LIE

Вы психологически не способны лгать, быть может потому что это было тщательно вбито в ваш характер вашей благородной семьей. Вы не можете не только лгать, но и, если кто-то в вашем присутствии говорит неправду, и вы знаете, что это не соответствует действительности, вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 20) или немедленно их исправить. Это может вызывать различные трудности при дворе и может привести к полной опале, если вы будете неосторожны.

Изгнанный [Социальный] (1/3 очка) CAST OUT

Вы, и может быть вся ваша линия, были в какой-то момент осуждены орденом монахов за действия, которые считают постыдными даже наименее благочестивые самураи. Одно очко в этом Недостатке указывает на неодобрение одного храма, в то время как три очка представляют собой крупную секту внутри Братства Синсэя. Монахи этой секты относиться к вам так, как будто ваша ранг Славы - Позор (смотрите Недостаток Печально Известный).

Принужденный [Ментальное] (2-4 очка) COMPULSION

Существует некоторая деятельность, которую вы безнадежно вынуждены делать. Это ритуал, который так укоренился в вашем поведении, что требуется усилие воли для отказа от него, даже в тяжелых условиях. Это может быть что-то недозволенное, такое как сакэ или азартные игры, или это может быть безобидным, как посещение всех основных храмов там, куда вы пришли. Основной Недостаток требует бросок Силы Воли (TN 15), чтобы преодолеть тягу. TN броска увеличивается на 5 за каждое дополнительное очко, потраченное на Недостаток, максимум TN 25 (4 очка).

Снедаемый [Ментальное] (разная) CONSUMED

Вы пошли по пути Сёуридо, и он поглотил вас полностью. Один из принципов стал вашим существованием, вы живете только ради его исполнения. Эти Недостатки стоят на 1 дополнительное очко больше для Пауков.

- **Контроль** (4 очка). Вы полны решимости контролировать и доминировать над другими, независимо от того, какова цена, и никогда не признаете, что вы не правы или сделали ошибку. Вы получаете штраф -1k1 на все броски Этикета и Искренности.
- **Решимость** (6 очков). Вы считаете, что можете делать всё что угодно по своему усмотрению, без необходимости посторонней помощи или даже какой-либо внутренней силы. Вы не можете тратить Очки Пустоты для увеличения числа костей в броске. (Вы все еще можете тратить Очки Пустоты для других целей и усовершенствований.)
- **Проницательность** (4 очка). Вы ищете глубокое понимание даже в самых тривиальных вещах, отторгая обычную деятельность. Выберите один из ваших Школьных Навыков. Каждый раз, когда вы используете этот Навык, вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 20) или

потеряться в задумчивости, ища более глубокое понимание этого Навыка. (Вас может выкинуть из этой задумчивости боль, громкий шум, тряска и т.д.)

- **Знание** (4 очка). Вы одержимы получением знаний и пониманием всех вещей, независимо от того, какова цена. Каждый раз, когда вы сталкиваетесь с некоторой темой, областью исследований или новой идеей, независимо от тривиальности, скандальности или кощунственности этого знания, вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 25) или решаете изучить её.
- **Безупречность** (5 очков). Вы должны делать все идеально, даже когда нет необходимости, чтобы добиться успеха. Каждый раз, когда вы делаете бросок Навыка или заклинания, вы должны заявить один дополнительный Подъем без эффекта или бросок будет автоматически провален. Этот недостаток стоит 6 очков для Журавлей.
- **Сила** (5 очков). Чистая физическая сила является единственным способом победить врагов. Утонченность и переговоры для дураков. Вы должны заявлять один дополнительный Подъем (без эффекта) на Маневры Прицельный Удар, Финт или Обезоруживание в бою и получаете штраф -1k0 на любой бросок Этикета.
- **Воля** (4 очка). Вы должны пройти свой путь, а другие должны уступить вашим желаниям. Вы не уважаете мнения или желания других. Вы получаете штраф -1k1 ко всем броскам Придворного и Соблазна, ваш отказ идти на компромисс или уважать других делает вас социально невыносимым.

Противовес [Ментальный] (3 очка) CONTRARY

Ваш сильная воля и жесткий взгляд на мир заставляют вас иметь свое мнение во всем при каждом удобном случае. В любой дискуссии или споре, или даже случайном обсуждении, вы вынуждены перевесить доводы других и пытаться убедить их, что у вас единственно правильная точка зрения. В любом напряженной ситуации вы должны сделать бросок Силы Воли, чтобы избежать принятия мер, разрешить конфликт физически или просто высказаться аргументом. TN для этого броска может меняться в широких пределах и должно быть определено ГМом (как правило, где-то между 5 и 25). Этот Недостаток стоит 4 очка для Императорских персонажей и придворных.

Проклят Духовным Миром [Духовный] (4 очка) CURSED BY THE REALM

Влияние духовных сфер может ощущаться по всему Нингэн-до, и по какой-то причине один из миров отметил вас как врага. Этот недостаток стоит 5 очков для сюэгэндзя.

- **Тикусюдо.** Вы получаете штраф -1k1 ко всем броскам на Обращение с Животными.
- **Гаки-до.** Голодные мертвецы жаждут вашей жизненной сущности больше всех остальных. Все гаки и другие голодные мертвецы будут нападать на вас прежде, чем на другие цели, независимо от цены.
- **Дзигоку.** Царство зла жаждет вашей души. Любой бросок на противостояние Скверне Земли Теней получает -1k1.
- **Майго-но-Муся.** Ваше существование каким-то образом противоречит судьбе. Любой бросок против духа любого рода получает штраф -1k1.
- **Мэйдо.** Скука Мира Ожидания заполняет вашу душу. Когда нет физической активности или социального взаимодействия, вы, как правило, впадаете в состояние, подобное трансу, которое заставляет вас брать штраф -1k0 на все броски, касающиеся Восприятия.
- **Саккаку.** Духи-трикстеры преследуют вас, и по крайней мере один раз в месяц вы становитесь жертвой какой-то вычурной жестокой шалости некоего злого духа.
- **Тэнгоку.** Небеса отвергли вас, как нечистого. Пока вы в храме, посвященном Небесам (любой Фортуне, Ками, Драконам Элементов, Солнцу или Луне), TN всех ваших Бросков увеличивается на 10.
- **Тосигоку.** При виде раненого противника вас одолевает жажда крови, и вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 15) или немедленно атаковать раненого.
- **Ёми.** Вы не можете иметь какие-либо Преимущества или Способности, которые прямо ссылаются на предков (Наследство, например).
- **Юмэ-до.** Вы страдаете от ужасных кошмаров, что делает ваш сон тяжелым. Вам требуется 10 часов сна, чтобы восстановить Очки Пустоты, вместо обычных 8.

Темный Рок [Духовный] (3 очка) DARK FATE

Судьба припасла для вас кое-что особенное, и к сожалению, это не что-то славное. Перед вашей смертью вы приведете каким-то образом в мир ужасную тьму. Возможно вы позволите семейным тайнам попасть в руки врагов, или вы позволите пасть Великой Стене Кайу. Судьба защищает тех, на кого у нее большие планы, даже если они не желают этого. Один раз за сессию, когда вы получаете Раны, способные убить вас, вместо этого вы получаете только одну Рану.

Темный Секрет [Социальный] (4 очка) DARK SECRET

У вас есть ужасающий секрет, что может привести не только к вашему краху, но возможно к краху других в вашей семье. Это может быть что-то страшное, что вы узнали о своей семье, но вы знаете это один (если почитаемый предок был тайным бесчестным шутом), или то, что вы лично сделали (вы можете быть членом Колат или Годзоку). Если ваш секрет раскроется, от вас могут потребовать совершить сэппуку или даже приговорят к казни. Этот недостаток стоит 5 очков для ниндзя.

Иждивенец [Социальный] (разная) DEPENDANT

Кто-то в значительной степени не способен защитить сам себя и требует, чтобы вы за ними ухаживали. Это может быть пожилой родственник, наивный супруг или маленький ребенок. Цена этого Недостатка зависит от беспомощности индивида, и как часто он появляется в кампании. Маленький ребенок, полностью зависимый от вас во всем, может стоить 5 или 6 очков, в то время как супруг, который независим, но за него нужно принимать все основные решения, возможно стоит 2 или 3 очка.

Опозоренный [Социальный] (5 очков) DISHONORED

Вы опозорились так эффектно, что ваше имя было удалено из записей вашей семьи, и большинство в семье ведут себя так, как будто вы умерли. Тем не менее, клан предоставил вам возможность смыть свой позор, если вы погибнете в бою. Этот обычай, который начался с клана Льва, известен как традиции Искателей Смерти. Вы обладаете 1 рангом Статуса и не может увеличить статус до тех пор, пока у вас есть этот Недостаток.

Неверующий [Ментальный] (3 очка) DISBELIEVER

Вы испытали резкое откровение, разбившее вашу веру в рокуганскую теологию. Возможно вы считаете, что у Фортун нет никакого интереса к человечеству, или возможно вы пришли к мнению, что Тао Синсэя не дает ничего, кроме пустых обещаний. Если ваше неверие станет достоянием общественности, вас будут сторониться все правильные благочестивые лица, и любые членства, которыми вы обладаете в храмах или монашеских орденах, будут мгновенно аннулированы. Ваше отсутствие набожности создает вам неудобства среди сюгэндзя и монахов, и броски Социального Навыка на взаимодействие с ними делаются против TN, увеличенного на 5.

Беспокойное Лицо [Физический] (3 очка) DISTURBING COUNTENANCE

Кое-что в вашей внешности вызывает у других озабоченность и осторожность. Вы не обязательно непривлекательны, просто что-то нарушено. TN всех ваших бросков Социальных Навыков увеличивается на 5. Этот недостаток стоит 4 очка для Пауков.

Сомнения [Ментальный] (4 очка) DOUBT

Что-то случилось, что вызвало у вас сомнение в вашем обучении, так что это мешает вашей способности делать упражнения правильно. Выберите один из Школьных Навыков. Каждый раз, когда вы используете этот Навык, вы должны объявить один Подъем, который не дает никакой пользы.

Ведомый [Ментальный] (2 очка) DRIVEN

Вы одержимы какой-то целью, жертвуете почти всем для ее исполнения, даже своей честью. Семья, друзья, материальные блага и даже Бусидо ничего не значат по сравнению с возможностью завершения этой цели, какой бы она ни была.

Дисбаланс Элементов [Духовный] (2 очка/ранг) ELEMENTAL IMBALANCE

Ками одного Элементов благоволят вам, но настолько, что их голоса иногда пересиливают вашу волю и влекут вас к другим достижениям, нежели вы предполагали. Только сюгэндзя может взять этот Недостаток. Выберите Элемент, с которым у вас нет Разлада. Всякий раз, когда вы создаете заклинание этого Элемента, вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 15 + 5 за ранг этого Недостатка). Если вы провалили бросок, происходит что-то ужасное. Заклинание может просто не сработать, или прицепиться не тому, на кого рассчитывали, или другие эффекты, определяемые ГМом.

Эпилепсия [Физический] (4 очка) EPILEPSY

У вас редкое и плохо понимаемое состояние, выражающееся время от времени в приступах, состоящих из транс-подобного состояния, жестких мышечных спазм и пены изо рта. Оно вызывается большим стрессом или мигающим светом, например, фейерверками. При таких обстоятельствах вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 15), чтобы избежать припадка. Если провалили, у вас начинается приступ, можете делать бросок Силы Воли (TN 10) каждую минуту, чтобы закончить

его. Этот недостаток стоит 5 очков для Журавлей.

Увлечение [Ментальное] (1 очко) FASCINATION

Вы полностью увлечены каким-то предметом и пойдете на многое, чтобы узнать больше о нем или испытать его по-новому. Типичные субъекты увлечения самурая включают музыку, лошадей, поэзию и историю. Это увлечение плохо влияет на ваше суждение, и вы предпримете даже постыдные действия, чтобы узнать больше, что может закончиться абсолютным позором, если ваши действия будут обнаружены.

Отказ от Бусидо [Ментальный] (разная) FAILURE OF BUSHIDO

Пытаясь хотя бы придерживаться кодекса Бусидо, один принцип всё же остается чуждым вам, и вы не имеете ни малейшего понятия о том, как воплощать его через свои действия. Этот Недостаток стоит +1 очко для ниндзя.

- **Сострадание** (3 очка): Вы должны потратить Очко Пустоты, прежде чем вы сможете действовать от имени кого-то с более низким Статусом или социальной кастой.
- **Мужество** (4 очка): Когда вы сталкиваетесь с противником с более высокой Славой или Статусом, или с противником из Земли Теней, TN для всех бросков, которые вы делаете, увеличивается на 5.
- **Учтивость** (4 очка): Каждый раз, когда вы делаете бросок Социального Навыка при извинениях или аннулировании оскорбления, вы должны взять Подъем без эффекта, или бросок будет автоматически провален.
- **Долг** (6 очков): Вы не можете потратить Очки Пустоты на снижение Ран.
- **Честность** (3 очка): Вы не можете потратить Очки Пустоты на любой бросок Искренности, в котором может участвовать Уточнение Честность (имеете вы или нет это Уточнение).
- **Честь** (3 очка): Вы не можете добавить ваш ранг Чести в любой бросок на противостояние Запугиванию или Соблазну.
- **Искренность** (4 очка): Каждый раз, когда вы делаете бросок Искренности на убеждение кого-то, вы должны взять дополнительный Подъем без эффекта, или бросок автоматически проваливается.

Вынужденная Отставка [Социальный] (4 очка) FORCED RETIREMENT

Вы были вынуждены досрочно выйти в отставку, уйдя в монастырь, возможно по политическим причинам или из-за какого-то публичного позора. Вы не можете продвигаться дальше в вашей школе. Когда вы получаете новую ранг Проницательности, вы должны начать принимать ранги в не поддерживаемой Школе Монахов (смотри Книгу Воды). Для этого вам не нужно приобретать Преимущество Несколько Школ. Вы больше не считаетесь членом вашего клана. Этот недостаток стоит 5 очков для монахов.

Слабый Ум [Ментальный] (3 очка) FRAIL MIND

У вас трудности с концентрацией внимания, даже при сосредоточении внимания на вашем противнике. Всякий раз, когда вы делаете состязательный бросок с помощью Силы Воли, ваш оппонент получает бонус +2k0.

Гайдзинское Имя [Социальный] (1 очко) GAIJIN NAME

Из-за вашего рода или увлеченности ваших родителей другой культурой, у вас имя, которое явно не рокуганского происхождения. Хотя у этого нет ничего позорного, в результате другие считают вас подозрительным. Ваши кости могут взрываться только один раз на броске Социального Навыка (то есть, каждая кость имеет максимально возможный результат 20). Этот Недостаток стоит 2 очка для Единорогов.

Жадный [Ментальный] (3 очка) GREEDY

Материальное богатство является для вас важнее, чем все остальное, хотя самурая не пристало иметь дела с коммерческими интересами. Противники, пытаясь использовать Соблазн (Взятка), при броске против вас получают бонус +1k1. Этот Недостаток стоит 4 очка для Богомоллов.

Доверчивый [Ментальный] (4 очка) GULLIBLE

Вы легко доверяете, что облегчает другим использование вашей наивной природой. Противники, пытаясь использовать Искренность (Обман) при броске против вас, получают бонус +1k1.

Преследуемый [Духовный] (3 очка) HAUNTED

Один из ваших предков решил осчастливить вас личным вниманием, постоянно предлагая вам советы и выдвигая требования. Возможно предок всего лишь хочет, чтобы вы жили в соответствии

с идеалами вашего клана и семьи, или у него есть некоторые незавершенные задачи или обязанности, которые он желает с вашей помощью закончить. Вы должны выказать все должное почтение и уважение к вашему предку и сделать все возможное, чтобы жить в соответствии с его (или ее) ожиданиями. Если вы не в состоянии сделать так, неодобрение вашего предка принесет вам несчастье: пока ваш предок остается зол, один раз за сессию один из ваших бросков получит штраф - 1k1 (по выбору ГМа).

Заложник [Социальный] (3 очка) HOSTAGE

Для разрешения спора между кланами не редко прибегают к обмену заложниками на определенное количество времени. Это гарантирует, что соответствующий договор не нарушат. Хотя с вами обращаются с уважением и видят в качестве гостя в землях другого клана, вы не имеете право выйти без сопровождения и в случае начала войны между вашими кланами вас лишат жизни.

Идеалист [Ментальный] (2 очка) IDEALISTIC

Вы строго придерживаетесь кодекса Бусидо, возможно, слишком строго, и у вас безнадежно наивный взгляд на мир. У вас невозможные стандарты, что даже самый героический человек не может надеяться выполнить, а тем более вы. Всякий раз, когда вы теряете Честь, потеря увеличивается на 1 очко. Этот недостаток оценивается в 3 очка для Львов.

Печально Известный [Социальный] (2 очка) INFAMOUS

Вы хорошо известны в некоторых кругах, но не таким образом, каким желаете. Вместо известности за доблесть и мужество, вы прославились своей безжалостной, жестокой и опасной природой. Эта репутация может быть не заслужена, но она достаточно широко распространена, так что больше не имеет значения, правда ли это. Ваш стартовый ранг Славы заменяется рангом Презрения, который работает в точности так же, за исключением реакции тех, кто узнает вас.

Равнодушный [Ментальный] (2 очка) INSENSITIVE

Вы проявляете интерес только к себе и вещам, которые вас волнуют. Бедственное положение других вас просто не интересует, и вам трудно делать вид, что это не так. За исключением тех, кто непосредственно способствует вашему благополучию, таких как ваш господин, вы должны потратить Очко Пустоты, чтобы подставить себя под опасность ради любого другого человека, если нет непосредственной выгоды лично для вас. Этот недостаток оценивается в 3 очка для Скорпионов.

Зависть [Ментальный] (3 очка) JEALOUSY

Вы одержимы попытками превзойти другого человека, чтобы доказать, что заслуживаете все вещи, что он имеет, которые вы заслуживаете больше как более лучший. Выберите одного другого персонажа или крупного NPC в вашей кампании. Вы одержимы попытками превзойти его любой ценой и пойдете на все, чтобы сделать это. После того как вы превзошли цель вашей зависти, ваша природа заставит вас начать завидовать кому-нибудь еще.

Хромой [Физический] (4 очка) LAME

Один из ваших ног засохла или даже почти бесполезна из-за врожденного дефекта, сокрушительной травмы или болезни. Ваше Кольцо Воды равно 1 для определения Действий Движения, и любой бросок Ловкости или Навыка на основе Ловкости, которые требуют какой-либо деятельности нижними конечностями, получает штраф +10 к TN.

Разврат [Социальный] (2 очка) LECHERY

Физическое удовольствие - ваша слабость, и вы много времени проводите за этим занятием. Когда противник делает бросок Соблазн (Обольщение) против вас, он получает бонус +1k1 к своему броску.

Проклятие Господина Луны [Духовный] (3/5/7 очков) LORD MOON'S CURSE

Безумие Господина Луны Оннотангу задержалось в вашей душе и сводит вас с ума приступами безумия, несмотря на ваше возросшее понимание вселенной. Вы получаете дополнительное Очко Пустоты на закате в любой ночь полнолуния. Если вы не используете это Очко Пустоты, оно теряется с восходом солнца. Тем не менее, когда полная луна поднимается, вы должны сделать бросок Силы Воли против TN 15 +5 за каждый уровень этого Недостатка после первого. Если вы провалили бросок, то вы теряете контроль над вашим персонажем в течение ночи. Пробудившись на следующее утро, вы не имеете представления, что за зверские деяния вы совершали...

Потерянная Любовь [Ментальный] (3 очка) LOST LOVE

Вы разделили узы истинной любви с кем-то когда-то и с тех пор потеряли её. Не обязательно

должна быть романтическая любовь, потеря семейной или братской любви одинаково трагична. Как правило, вы страдаете приступами меланхолии, когда напоминают о вашей потерянной любви. Когда вам напомнили о вашей потере, все ваши TN увеличиваются на 5, пока вы не потратите Очки Пустоты, чтобы вернуть свое внимание. Нарушение концентрации не может происходить более чем два раза в день, и по крайней мере один час должен пройти между этими приступами.

Низкий Болевой Порог [Физический] (4 очка) LOW PAIN THRESHOLD

Ваша способность сосредоточиться на фоне боли меньше, чем у других. В штрафы к TN из-за ранга Ран увеличиваются на 5 каждый ранг.

Отсутствие Конечностей [Физический] (6 очков) MISSING LIMB

Одна из ваших конечностей отсутствует, либо через катастрофическое повреждение, либо из-за дефекта при вашем рождении. Вы получаете штраф +10 ко всем TN, связанным с использованием отсутствующей конечности. Например, владение двуручным оружием только одной рукой будет иметь +10 ко всем TN, а Атлетика (Бег) не будет.

Момоку [Духовный] (8 очков) MOMOKU

В вашей душе существует фундаментальный духовный дисбаланс, и никто не может это объяснить или исправить, но он очень сильно влияет на ваше место во вселенной, и гармония неизвестна вам, как состояние. У вас есть Очки Пустоты, но вы не можете потратить их на что-нибудь еще, кроме Школьных Техник, которые конкретно требуют Очков Пустоты. Основы применения Очков Пустоты, перечисленные в Книге Земли, недоступны для вас.

Обязательство [Социальный] (3/6 очков) OBLIGATION

Существует кто-то, кому вы обязаны или необходимо выполнить некоторый существенный долг. Природа этого долга может существенно различаться, но, когда дело доходит до выполнения, ничто не имеет значения. Вы должны соблюсти его, даже если это приведет к вашему краху. Первый уровень этого Недостатка - относительно незначительное дело, которое тем не менее требует полной концентрации внимания. Второй уровень представляет собой важное существенное обязательство, которое потенциально может повредить репутации вашей семьи, если вы не уделите значительное время и ресурсы на его выполнение.

Тупой [Ментальный] (3 очка) OBTUSE

Смысл многих прекрасных вещей просто ускользает от вас. Поэзия, искусство, музыка... все это кажется вам бессмысленным. Стоимость повышения любого Высокого Навыка удваивается, кроме Расследования и Медицины. Этот недостаток стоит 4 очка для Крабов и буси.

Самоуверенный [Ментальный] (3 очка) OVERCONFIDENT

У вас крайне раздутое мнение о вашем собственном мастерстве, и вы часто не в состоянии понять, когда ситуация выходит за рамки ваших способностей. Когда вас превосходят числом или вы столкнулись с явно превосходящим врагом (как при дворе, так и в бою), вы должны сделать бросок Восприятия (TN 20) для того, чтобы признать ситуацию такой, какая она есть, и покинуть ее. Этот Недостаток стоит 4 очка для Львов и Богомолов.

Постоянное Ранение [Физический] (4 очка) PERMANENT WOUND

Некоторые раны не заживают, и не имеют значения, как часто их обрабатывают и какими средствами. Ваш первый ранг Ран всегда считается полным. Этот Недостаток стоит 5 очков для буси.

Фобия [Ментальный] (1-3 очка) PHOBIA

У вас есть иррациональный страх перед чем-то, и вы не можете преодолеть его, независимо от того, сколько вы пытаетесь убедить себя, что для этого нет причин. При столкновении с объектом вашей фобии все ваши TN увеличиваются на 5 за каждое очко в этом Недостатке.

Сплетник [Социальный] (4 очка) RUMORMONGER

Вы не можете устоять перед соблазном рассказать слух и сплетню, независимо от того, насколько она смешна или нелепа. Когда представляется возможность для распространения слухов, чтобы противостоять этому вы должны сделать бросок Силы Воли с TN, равным 5-кратному рангу Славы самого прославленного участника слуха. Этот Недостаток стоит 5 очков для придворных.

Проклятие Семи Фортун [Духовный] (3 очка) SEVEN FORTUNES' CURSE

Один из Семи Фортун считает ваше поведение неприемлемым и гневается на вас. Это проклятие проявляется очень реальным способом, и немногие в состоянии когда-либо умиротворить существ,

таких мощных и переменчивых, как Семь Фортун.

- **Проклятие Бэнтэна.** Фортуна Романтической Любви совершенно отрекся от вас, и в результате другие находят вашу компанию неприятной. TN любого вашего броска Этикета увеличивается на 10.
- **Проклятие Бисямона.** Фортуна Силы считает вас оскорблением для его божественной сущности. Ваша Сила считается на одну ступень ниже для определения броска урона для любого оружия, которым вы владеете.
- **Проклятие Дайкоку.** Фортуна Богатства считает вас неприятным, и в результате все ваши торговые интересы приносят очень мало. Вы получаете штраф -1k1 ко всем броскам Коммерции, и коку от вашей школы в начальном снаряжении уменьшается на 1.
- **Проклятие Эбису.** Фортуна Добросовестной Работы не хочет доверять вам, и другие могут инстинктивно чувствовать ауру недоверия, окружающую вас. Вы получаете штраф -1k1 на все броски Социальных Навыков с гражданами не-самураями Рокугана.
- **Проклятие Фукурокудзина.** Фортуна Мудрости отказал вам в своем благословении. При броске Навыка Знаний ваш TN увеличивается на 5.
- **Проклятие Хотэя (6 очков).** Фортуна Счастья отказал вам в своем благословении, и из-за этого вы стали беднее. Любая Техника или Преимущество, требующие траты Очка Пустоты для активации, требуется два Очка Пустоты вместо одного.
- **Проклятие Дзюродзин.** Фортуна Долголетия уже повернулся спиной к вам. Вы получаете штраф -2k0 для противостояния всем ядам и болезням.

Скверна Земли Теней [Духовный] (4 очка) SHADOWLANDS TAINT

Вы почувствовали прикосновение тьмы, и она не оставила вас невредимым. У вас Скверна Земли Теней - состояние, которое заставляет вас безнадежно духовно погибать в глазах практически всей Империи, и которое по существу неизлечимо. У вас ранг 0.5 Скверны. Это всего предупреждение знак для вас, будь вам на самом деле известно о вашей Скверне, так как она не обнаруживается на этом уровне.

Маленький [Физический] (3 очка) SMALL

Вы заметно меньше, чем средний обитатель Изумрудной Империи. В результате ваше Кольцо Воды считается на один ранг ниже для определения расстояния для ваших Действий Движения, и вы получаете штраф -1k0 на броски урона всех ваших атак ближнего боя. Вы не можете взять Преимущество Большой.

Социальное Неблагополучие [Социальный] (3 очка) SOCIAL DISADVANTAGE

Вас сместили с вашего поста в Небесном Порядке, и ваше место в обществе отражает это. Вы начинаете с нулевого ранга Статуса.

Мягкосердечный [Ментальный] (2 очка) SOFT-HEARTED

Человеческая жизнь ценна для вас, так что вам трудно выполнять основную обязанность касты самураев - убивать. Когда вы сталкиваетесь с возможностью убить другого человека, вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 20) или вы не сможете сделать это. Если вы убили другого человека, TN всех ваших бросков увеличивается на 10 в течение одного дня, так как вы подавлены чувством вины. Это наказание не суммируется несколькими смертями. Этот недостаток может быть потенциально применим также к убийству нечеловеческих существ или даже монстров Земли Теней, хотя цена Очков Опыта в таких случаях должна быть увеличена. Этот Недостаток оценивается в 3 очка для Фениксов.

Заклятый Враг [Социальный] (3 очка) SWORN ENEMY

Вы заслужили врага, который ни перед чем не остановится, лишь бы видеть вас побежденным или даже убитым. Базовая версия этого Недостатка предполагает, что враг равен вам по рангу Проницательности. За каждый ранг Проницательности выше вашего у врага, увеличьте цену этого Недостатка на 1. За 2 дополнительных очка, враг становится вашей кармической Немезидой, и вы не можете потратить Очки Пустоты, когда противостояте ему или ей в любой ситуации.

Прикосновение Пустоты [Духовный] (3 очка) TOUCH OF THE VOID

Вы были затронуты сущностью Пустоты, и она навсегда повредила ваш разум. Всякий раз, когда вы привлекаете Пустоту, эффект настолько мощный, но может подавлять вас. Когда вы тратите Очко Пустоты, чтобы увеличить бросок, вы получаете бонус +2k1 вместо +1k1. Однако, каждый раз, когда вы тратите Очко Пустоты, вы должны сделать бросок Силы Воли (TN 30) или Ошеломлены на один Раунд. Этот Недостаток стоит 4 очка для Фениксов.

Истинная Любовь [Ментальный] (3 очка) TRUE LOVE

Истинная любовь в Рокугане может быть замечательным опытом, но чаще всего это катастрофа, потому что редкий самурай имеет возможность жениться по любви. Всякий раз, когда вы находитесь в положении, когда необходимо выбрать между любовью и долгом, необходимо потратить Очко Пустоты, прежде чем вы можете поставить свой долг выше своей любви.

Невезучий [Духовный] (2 очка/ранг) UNLUCKY

Фортуна любит смертных... просто не в вашем случае. Несколько раз за сессию, равное вашему рангу в этот Недостатке, ГМ может заставить вас немедленно перебросить один бросок, сохраняя второй бросок во всех случаях.

Слабость [Физический] (6 очков) WEAKNESS

У вас слабость какого-то рода, физическая или ментальная, которую трудно преодолеть даже в идеальных условиях. Выберите одну Черту. Эта Черта обрабатывается, как если бы она была на один ранг ниже для целей всех бросков и механических воздействий на базе этой Черты.

Гнев Ками [Духовный] (3 очка) WRATH OF THE KAMI

Духи одного Элемента имеют неприязнь к вам, и при вызове их, чтобы поразить вас, они радостно и с энтузиазмом исполняют это. Это может быть результатом проклятия сюгэндзя, или из-за оскорбления вами Фортун или по другим духовным причинам. Выберите один Элемент, когда вы покупаете этот Недостаток. Заклинания этого Элемента, сотворенные против вас, получают один Бесплатный Подъем на бросок заклинания. Этот недостаток стоит 4 очка для сюгэндзя.

Магия и Заклинания

Хотя термин заклинание используется для описания способности сюгэндзя как в игровых условиях, так и в мире Рокугана, по сути это неверно. Призывы, используемые сюгэндзя для достижения невероятных эффектов, являются ритуальными молитвами, которые вызывают ками в тщательно исследованной определенной манере. Так как у ками не хватает свободы воли в человеческом понимании, они реагируют примерно одинаково каждый раз на одну и ту же молитву, отсюда относительно статичные эффекты заклинаний, описанных в данном разделе.

Броски заклинаний и TN заклинаний

Как описано в Книге Земли бросок заклинания является уникальным броском, используемым сюгэндзя для молитвы ками и сотворения заклинания. При сотворении заклинания сюгэндзя бросает количество костей, равное его рангу в соответствующем Кольце плюс его ранг Школы Сюгэндзя, и сохраняет количество костей, равное его Кольцу. Этот результат сравнивается с TN заклинания, который равен 5 плюс 5-кратный Уровень Мастерства заклинания.

Пример: персонаж Лукаса Исава Бутаро творит "Гори Изнутри", заклинание 2 Уровня Мастерства. Бутаро - сюгэндзя Исава 1 ранга и имеет Огонь 3. Он бросает 4k3 (4 = огонь 3 + 1 уровень, сохраняя Огонь) против TN 15 (5 + ML 2 x 5). Выбрасывает 2, 4, 7 и 8, и сохраняет 4, 7 и 8 на общую сумму 19. Заклинание успешно сотворено.

Сюгэндзя может сотворить лишь конечное число заклинаний в день. Персонаж сюгэндзя имеет "слоты заклинаний" в количестве ранга его Кольца в Элементе. Например, сюгэндзя с Огонь 3 может сотворить только до 3 огненных заклинаний в день. Однако, все сюгэндзя имеют бонусные слоты заклинаний в количестве ранга Кольца Пустоты, и их можно использовать, чтобы творить дополнительные заклинания в любом элементе на ваш выбор. Например, если у сюгэндзя, описанного раньше, Огонь 3 и Пустота 2, то он может теоретически сотворить до 5 огненных заклинаний в течение одного дня, если использует свои бонусные слоты заклинаний, чтобы творить дополнительные заклинания огня.

Сюгэндзя, проваливший бросок заклинания, по-прежнему считается израсходовавшим соответствующую ячейку заклинания, так как ками возмущены его неудачей. Тем не менее, преуспевший в броске заклинания сюгэндзя, но затем прервавший его до завершения (смотри ниже) не теряет ячейку заклинания.

Действия и время творения

Заклинанию для сотворения требуется число Сложных Действий, равное его Уровню Мастерства. Первое из них тратится, когда заклинатель успешно делает бросок заклинания против нормального TN. Каждый Раунд после этого сюгэндзя должен потратить Сложное Действие для продолжения заклинания. Например, заклинание 3 Уровня Мастерства потребует три Сложных Действия для завершения. Сюгэндзя, творящий такое заклинание, делает бросок заклинания в первом Раунде, предпринимает еще одно Сложное Действие во второй Раунд, чтобы поддержать процесс творения,

и завершает заклинание в третьем Раунде третьим и заключительным Сложным Действием. Эффект заклинания начинается сразу после завершения последнего Сложного Действия, необходимого для сотворения, если не указано иное в описании заклинания.

Персонаж может снизить количество Сложных Действий, необходимых для заклинания, на 1 за каждый Подъем, сделанный специально для этой цели при броске заклинания. Тем не менее нельзя сократить время творения меньше, чем одно Сложное Действие.

Персонажи, которые пытаются завершить заклинание, могут быть прерваны, если они получили повреждения или существенно отвлеклись в процессе творения. Сюгэндзя, которого прервали, должны сделать бросок Силы Воли (TN 10), чтобы преодолеть отвлекающий фактор. Если сюгэндзя нанесен урон, TN для броска Силы Воли равен 5 плюс число полученного урона. Заклинание, которое прервали таким образом, не может быть завершено, но сюгэндзя при этом не теряет ячейку заклинания.

Гармония и Разлад

Практически все Школы Сюгэндзя имеют Гармонию с одним Элементом и Разлад с другим. Чаще всего Гармонию и Разлад имеют противоположные Элементы (Воздух и Земля противоположны, как Огонь и Вода; Пустота не имеет противоположного Элемента). Эта механика представляет ритуальные учения Великих Кланов и по своей сути противоположную сущность Элементов. Сюгэндзя со Гармонией с Элементом творит заклинания этого Элемента, как будто его ранг школы на один больше. И наоборот, сюгэндзя с Разладом с Элементом творит заклинания этого Элемента, как будто его ранг школы сюгэндзя на один меньше. Если это снижает эффективный ранг школы до 0, сюгэндзя не может творить заклинания этого Элемента.

Пример: персонаж Кита Соси Тосикэн является Сюгэндзя Соси 1 ранга со Гармонией с Воздухом и Кольцом Воздуха 3. При обычных обстоятельствах Кит будет бросать 4k3 для Тосикэна, чтобы сотворить заклинание Воздуха. Из-за Гармонии с Воздухом эффективный ранг школы Тосикэна 2, что означает, что Кит бросает 5k3 для заклинания Воздуха.

Пример: персонаж Даниеля Кицу Хацуо является Сюгэндзя Кицу 2 ранга с Разладом с Огнем и Кольцом Огня 2. При обычных обстоятельствах Даниэль будет бросать 4k2, когда Хацуо будет творить заклинание Огня. Из-за Разлада с Огнем эффективной ранг школы 1, а это означает, что Даниэль бросает только 3k2 при сотворении заклинаний Огня.

Описание заклинаний

Описания заклинаний содержат следующую информацию:

- **Кольцо / Мастерство.** Это показывает Кольцо и Уровень Мастерства заклинания. Кольцо определяет ячейку заклинания, которая тратится при сотворении заклинания, а Уровень Мастерства определяет сложность броска заклинания. Сюгэндзя не может творить заклинания с Уровнем Мастерства выше, чем его ранг школы. Любые ключевые слова заклинания могут быть перечислены в скобках после этой записи. Большинство механических эффектов, особенно Техники Школ Сюгэндзя, используют эти ключи.
- **Диапазон.** Это указывает на максимально возможное расстояние эффекта заклинания. Обозначение "Личный"

Концентрация

Многие заклинания имеют Продолжительность "Концентрация". Это означает, что эффект заклинания может поддерживаться до тех пор, пока сюгэндзя продолжает фокусировать свою энергию на них. Концентрация требует затраты Простого Действия каждый Раунд. Если сюгэндзя не может использовать Простое Действие, чтобы поддерживать заклинание, его эффект сразу же прекращается. Любой сюгэндзя, который получил больше Ран, чем его Кольцо Земли, для сохранения концентрации должен немедленно сделать бросок Силы Воли (TN 20 + 5 за каждый Уровень Мастерства заклинания). Сюгэндзя, который отвлекся иным способом (например, его толкнули или из-за громкого шума), должен сделать бросок Силы Воли (TN 15). Провал в любом случае указывает на потерю концентрации и эффект заклинания сразу же заканчивается.

Как творят заклинания?

Рокуганские заклинания - фактически молитвы и призывы к kami, произнесенные на мистическом языке, который kami могут понять. Все сюгэндзя изучают эти слова как часть обучения. Молитвы сложны, и большинство сюгэндзя должны читать их со свитков, чтобы сотворить их должным образом. Вот почему сюгэндзя обычно должен иметь свиток заклинания в своей руке, когда творит, чтобы читать молитвы правильно. Однако, опытный сюгэндзя может запоминать заклинания, потратив несколько Очков Опыта, равные Уровню Мастерства заклинания. Это позволяет творить заклинание без свитка.

Поскольку kami должны слышать молитвы, заклинания говорят вслух. Однако, можно скрыть заклинание бормотанием молитвы своим дыханием. Смотрите Навык Скрытность ранее в этой главе.

указывает, что заклинание исходит от заклинателя и влияет на площадь, описанную в дескрипторе Зона Действия.

- **Зона действия.** Это описывает либо область, которую эффект покрывает, либо цель заклинания (если оно специально ориентировано на что-то). Обозначение "На Себя" указывает на то, что эффект ограничивается заклинателем.
- **Продолжительность.** Это описывает, как долго заклинание длится, либо в Раундах, либо определенным промежутком времени. Обозначение "Мгновенно" указывает, что заклинание происходит в одно мгновение без продолжения после немедленного эффекта. Обозначение "Концентрация" означает, что эффект длится только до тех пор, пока заклинатель фокусирует внимание на нем.
- **Подъемы.** В каждом заклинании перечислены способы усиления эффекта путем успешного Подъема. Каждый инкремент требует одного Подъема, если не указано иное. Например, обозначение "Диапазон (+10 футов)" означает, что каждый Подъем, заявленный к увеличению диапазона заклинания, увеличивает его на десять футов.

Универсальные заклинания

Следующие заклинания - самые основные незаменимые уроки, преподаваемые молодым ученикам, стремящимся узнать тайны ками. Каждый сюгэндзя в Рокугане знает эти заклинания, и практически каждое второе заклинание является модифицированной, более мощной версией одного из этих заклинаний.

Чутье SENSE

- **Кольцо / Мастерство:** Все 1
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** в радиусе 50 футов от заклинателя
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов)

Это заклинание можно творить в любом из четырех стандартных Элементов. Оно позволяет заклинателю чувствовать количество и примерное расположение духов (не злых духов, известных как кансэн) одного Элемента в диапазоне заклинания. Чаще всего применяется при поиске духов, к которым потом творят Общение (смотри ниже), но также может быть полезным в качестве грубого базового устройства поиска. Например, потерявшийся в дикой природе заклинатель, может сотворить Чутье (Вода) в надежде найти источник питьевой воды.

Призыв SUMMON

- **Кольцо / Мастерство:** Все 1
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** 1 кубический фут призываемого материала
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов), количество (+1 кубический фут), состав материала (1-4 Подъема, как указано ниже)

Это заклинание можно творить в любом из четырех стандартных Элементов. Оно позволяет заклинателю призвать незначительное количество (один кубический фут) выбранного Элемента. Призванное вещество появляется (как правило, примерно в форме шара) в любом открытом пространстве в диапазоне заклинания. Оно не может разместить призванный материал в другой физический

Изгнание и Приставание к Духам

Мощные сюгэндзя могут "изгнать" ками Элементов из области, заменяя их новыми духами, которые не имеют никаких знаний о том, что произошло в этой области. Чаще всего это делается для предотвращения раскрытия своей деятельности другим сюгэндзя заклинанием Общение.

Чтобы изгнать духов из области, сюгэндзя должен сотворить Чутье с 3 Рэйзами (для выявления всех духов в этой области), а затем сотворить Общение с 5 Рэйзами (чтобы убедить тех духов оставить область). Это нужно сделать отдельно для каждого Элемента.

Все рокуганские заклинания, от самых простых до самых мощных, на самом деле молитвы духам, просящие их произвести эффект для сюгэндзя. Это означает, что особенно набожный сюгэндзя может, в теории, сотворить почти любое заклинание (неважно имеет ли он свиток) просто попросив духа с достаточной преданностью и благочестием. Этот процесс известен как "Приставание" к духам и использует Навык Колдовство.

Для приставаания с заклинанием сюгэндзя сотворить Общение и потратить значительное количество времени на беседы с ками: пять минут за каждый Уровень Мастерства нужного заклинания. В конце этого времени заклинатель должен сделать бросок Колдовство(Домогательство)/Кольцо соответствующего Элемента против TN 15 + 5 за каждый Уровень Мастерства заклинания. С успехом духи предоставят ему возможность попытаться сотворить заклинание, один раз в течение следующего часа, против TN 15 + 5 за каждый Уровень Мастерства заклинания. Сюгэндзя не может приставать с заклинанием, Уровень Мастерства которого выше, чем он может обычно сотворить.

объект или живое существо. Призванный Элемент будет вести себя как обычное мирское вещество - земля падает на землю, вода впитывается во все, на что упадет, воздух сдувается, а огонь моргает, если нет ничего, что можно поджечь. В целом это заклинание нельзя эффективно использовать в бою, хотя умный сюгэндзя может найти несколько скромных боевых применений, таких как, используя Призыв (Огонь), чтобы зажечь врага, облитого растительным маслом. Наиболее часто значение заклинания заключается в простых функциях, таких как призвать Воду в пустыне или призвать Огонь, чтобы зажечь костер без кремня и трута.

Можно объявлять Подъемы с этим заклинанием, чтобы вызвать более конкретный тип соответствующего элемента, например, дерево или железо из Земли или Чай из Воды. ГМ должен решать сколько Подъемов для этого требуется (как правило, где-то от 1 до 4). Тем не менее, эти Подъемы нельзя использовать для создания редких или драгоценных материалов (например, золото) или духовно мощных веществ (таких как нефрит или хрусталь).

Общение COMMUNE

- **Кольцо / Мастерство:** Все 1
- **Диапазон:** 20 футов
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Смотрите ниже

Это заклинание можно накладывать на любой Элемент, кроме Пустоты. Оно позволяет заклинателю поговорить с одним из местных ками Элемента, задав ему несколько вопросов, на которые ками будет отвечать честно, насколько позволят его способности. Как правило, это заклинание вызывает самый активный и энергичный дух выбранного Элемента в зоне действия; если все местные духи находятся в состоянии покоя, ГМ может потребовать от заклинателя 1 или 2 Подъема, чтобы "разбудить" местного духа для ответа на вопросы.

Дух, к которому обратились с Общением, ответит на два вопроса. Заклинатель за каждый дополнительный Подъем может получить возможность задать больше вопросов (по одному на Подъем). Заклинатель может также заявить Подъем для ясности, чтобы получить более точный и информативный ответ на вопрос. (Как известно, ками неспособны в полной мере понять человеческое поведение, и вопросы без Подъема для ясности часто могут привести к запутанным, загадочным или неполным ответам.) Духи ничего не забывают, так что теоретически сюгэндзя может спросить духа о чем-то, что произошло несколько десятилетий назад; однако, они не чувствуют время таким же образом, как смертные, так что попытка спросить о чем-то давнем, как правило, требует Подъема для того, чтобы пожелания заклинателя были ясны духу. Характер информации, которой духи могут поделиться, зависит от Элемента:

- **Духи Воздуха**, как правило, игривы и легко отвлекается, передавая информацию как эмоции или как загадки и шутки. Так как они в большей степени заинтересованы в чувствах, чем в фактах, и наслаждаются игрой с теми, с кем говорят, общение с духами Воздуха иногда может быть очень сложным.
- **Духи Земли** - прямолинейны и лишены фантазии, часто откровенны, но также часто незаинтересованные в поведении смертных и плохо понимают человеческие эмоции, как правило, чрезмерно сосредоточены на непонятных деталях, таких как цвет предмета одежды или вес лошади.
- **Духи Огня** - раздражительны и темпераментны и часто сердятся во время призыва, если их не умиловить предложением что-то сжечь. С другой стороны, если им понравится сюгэндзя, то они предлагают самую ясную и наиболее точную информацию.
- **Духи Воды** доносят свои знания через безмолвные визуальные образы. Это может быть очень полезным в ситуации, когда сюгэндзя пытается исследовать событие прошлого, но так как духи не могут передать аромат, звук или эмоции, информация, которую они предоставляют, часто может быть неполной или вводящей в заблуждение.

Заклинания Воздуха

Благословенный Ветер BLESSED WIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1 (Защита)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 10 футов вокруг заклинателя
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Специальный (можно нацеливать на других с этим заклинанием за 3 Подъема)

Вы призываете вихревую ауру ветров, чтобы защитить себя от дальних атак. Порывы ветра отклоняют стрелы и другие снаряды. Пока вы поддерживаете вашу концентрацию это заклинание добавляет +15 к TN Защиты против всех не-магических дистанционных атак.

Светом Луны BY THE LIGHT OF THE MOON

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 20 футов вокруг заклинателя
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Зона (+5 футов радиус), Продолжительность (+1 минута)

Вы призываете kami выявить то, что было скрыто. Все скрытые объекты в зоне действия выглядят для вас со слегка светящимися очертаниями. Любое не-магическое сокровище раскрывается, в том числе тайники, лазы, скрытое оружие и т.д. Только вы можете видеть очертания этих объектов.

Мантия Ночи CLOAK OF NIGHT

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1 (Иллюзия)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Один объект
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 час)

Вы можете призвать kami укутать объект в свои объятия, скрывая его от глаз смертных. Вы можете нацелить его на любой неживой объект меньше, чем вы. Этот объект становится невидимым для невооруженного глаза. Попытки ощутить его магией автоматически добьются успеха, если Уровень Мастерства используемого заклинания выше, чем у этого заклинания. Заклинания равного Уровня Мастерства требуют состязательный бросок Воздуха для обнаружения скрытого объекта. Объект все еще физически присутствует и его можно потрогать, понюхать или почувствовать любым обычным чувством, кроме зрения.

Наследие Кадзэ-но-Ками LEGACY OF KAZE-NO-KAMI

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1 (Ремесло)
- **Диапазон:** ранг Школы x 10 миль
- **Зона действия:** Один известный человек в рамках диапазона
- **Продолжительность:** Специальная
- **Подъемы:** Зона (+1 человек), Диапазон (+10 миль)

Вы можете призывать духов ветра принять форму птицы и отнести для вас сообщение. Птица, которая создается с помощью этого заклинания, является совершенно обычной во всех отношениях, но если она получит какие-либо повреждения, то сразу же растворяется в ветер, заканчивая заклинание. При создании птицы вы можете поговорить с ней, передавая ей устное послание до одной минуты в длину. Затем птица улетит доставлять сообщение лицу (или лицам), указанным при заклинании. Птица доставит сообщение через шепот (его могут подслушать другие, но не так легко), а затем исчезает. Если птица не в состоянии добраться до человека, но он находится в пределах диапазона (например, если он находится в здании без окон), она будет оставаться в ожидании до одной недели, прежде чем исчезнуть. Если лицо, указанное в заклинании, находится вне диапазона, птица улетит в случайном направлении и исчезнет, когда будет вне вашего поля зрения.

Касание Природы NATURE'S TOUCH

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Одно существо
- **Продолжительность:** Специальная
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов)

Вы можете использовать духов ветра, чтобы поговорить с животным и убедиться, что оно понимает, что вы говорите. Это заклинание действует только на естественных животных и не будет работать с существами Земли Теней или существами из других миров. Оно не гарантирует, что животное будет относиться к вам положительно или что оно будет выполнять просьбы, но оно поймет, что вы сказать ему (естественно в пределах своих способностей сделать это - политические отношения не будут иметь никакого значения для лошади, независимо от того, сколько раз вы ей объясните их). Это заклинание длится до тех пор, пока держите свое полное и безраздельное внимание на животном и продолжаете говорить с ним.

Порыв Воздуха TEMPEST OF AIR

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1 (Гром)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** конус 75 футов длиной и 15 футов шириной в самом конце
- **Продолжительность:** Мгновенно

- **Подъемы:** Зона (+5 футов ширина конуса), Урон (+1k0), Диапазон (+5 футов к длине конуса), Специальные (+5 к TN Воздуха против Нокдауна за Подъем)

Вы призываете мощный порыв воздуха, исходящий от вашей позиции и сметающий все на своем пути, сбивая всех с ног. Все цели в зоне действия получают 1k1 Ран и должны сделать состязательный бросок, используя свою Землю против вашего Воздуха. Каждая цель, провалившая бросок, получает Нокдаун.

Знак Памяти TOKEN OF MEMORY

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1 (Ремесло, Иллюзия)
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Один маленький (1 кубический фут или меньше) иллюзорный объект
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Зона (+1 кубический фут в размере иллюзорного объекта), Продолжительность (+1 час)

Вы можете создать безупречную иллюзию одного объекта. Вещь появляется в реальности, и когда истечет заклинание, она исчезает. Если вы пытаетесь создать определенный знакомый объект, например, катана другого самурая, необходимо объявить один Подъем, и этот человек может сделать состязательный бросок, используя свое Восприятие, против числа, выпавшего при броске заклинания, чтобы обнаружить подделку. Образы, созданные с помощью этого заклинания полностью неподвижны, и, если их поместить в ситуацию, когда они должны перемещаться (например, плавающие на воде), исчезают мгновенно. Образ катаны можно создать, например, лежащей на стойке, но не в оби самурая, потому как образ не сможет передвигаться вместе с самураем. Объекты, созданные этим заклинанием, не имеют истинной физической субстанции и не могут иметь вес или нанести урон.

Искать Правду TO SEEK THE TRUTH

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1
- **Диапазон:** Личный / Касание
- **Зона действия:** Один человек, которого коснулись (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

Вы призываете ветер, чтобы очистить разум вашей цели, предоставив ясность. Это заклинание может свести на нет временные ментальные или социальные штрафы, наложенные в результате механических эффектов, в том числе от Техник, рангов Ран или других заклинаний. TN для броска заклинания увеличивается на число, равное рангу Техники, Ран или Уровню Мастерства заклинания, используемых для создания штрафа. Этим заклинанием нельзя убрать штрафы от Недостатков, которыми персонаж постоянно обладает.

Путь Заблуждения WAY OF DECEPTION

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1 (Иллюзия)
- **Диапазон:** 20 футов
- **Зона действия:** Один иллюзорный дубликат заклинателя
- **Продолжительность:** Концентрация плюс 5 минут
- **Подъемы:** Зона (+1 дубликат за 2 Подъема), Диапазон (+5 футов), Особые (смотри ниже)

Вы можете попросить капризных духов ветра создать идеальный образ-копию вас на небольшом расстоянии. Иллюзия в точности отражает ваш внешний вид в момент произнесения этого заклинания, в том числе одежду и любую экипировку. Иллюзия может появиться в любом месте в пределах зоны заклинания и будет выполнять все действия, которые вы выполняете в это же время. (Например, если вы садитесь, то ваш дубликат сядет, даже если нет ничего, на что можно сесть.) Как только вы выходите из обычного диапазона заклинания, дубликат исчезает. Если вы сделаете два Подъема на бросок заклинания, вы можете выйти из зоны действия, а иллюзия останется той позиции, в которой была, когда вы ушли, до тех пор, пока вы продолжаете концентрироваться на подержании заклинания.

Воздушное Яри YARI OF AIR

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 1 (Ремесло, Гром)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов (смотри ниже)
- **Зона действия:** Одно созданное оружие
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Урон (+1k0), Продолжительность (+5 минут), Диапазон (+5 футов)

Вы призываете клубящееся оружие из чистого воздуха, видимое как туманный контур. По умол-

чанию форма оружия - яри, но за 1 Подъем можно поменять форму на любое другое копье по вашему выбору. Оружие имеет DR 1k1. Если вы не обладаете Навыком Копья, вместо этого вы можете использовать ваш ранг школы. Если у вас есть Навык Копья, то использование этого оружия дает вам один Бесплатный Подъем, который можно использовать только на Маневры Финт и Увеличение Урона. Это оружие исчезает, как только уходит из ваших рук. Вместо того, чтобы призвать яри для себя, вы можете призвать его в руки союзника в радиусе 20 футов. Он считается как заклинатель для всех эффектов заклинания, но не получает Бесплатный Подъем.

Касание Бэнтэна BENTEN'S TOUCH

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2
- **Диапазон:** Личный / Касание
- **Зона действия:** цель - человек (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Диапазон (можно увеличить диапазон до 5 футов за 1 Подъем)

Призвав воздушных kami шептать предписания другим, вы можете вызывать у других более позитивное ощущение от цели этого заклинания, чем могло бы возникнуть у них в противном случае. Цель этого заклинания получает бонус +1k1, плюс ваше Кольцо Воздуха, на все броски Социальных Навыков, сделанных в течение срока действия заклинания.

Призвать Ветер CALL UPON THE WIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2 (Путешествие)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов
- **Зона действия:** Цель - человек (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+5 футов)

Ветер может поднять в небо и поддерживать даже самый тяжелый груз в течение короткого периода времени. Цель этого заклинания получает ограниченную форму полета, что позволяет ей беспрепятственно перемещаться по воздуху. Цель заклинания может предпринимать Свободное Действие Движения, но не Простое Действие Движения, и не может двигаться дальше, чем 10 футов за Раунд. Сильный ветер может помешать этому движению или предотвратить его полностью. В конце действия заклинания цель дрейфует на землю без вреда, независимо от того, как высоко она была.

Скрытый Лик HIDDEN VISAGE

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2 (Иллюзия)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Зона (другое лицо в пределах прямой видимости может быть целью этого заклинания за 3 Подъема), Продолжительность (+5 минут)

Kami Воздуха - озорные и капризные и наслаждаются всем, что они воспринимают как шутку. Вы можете призвать их, чтобы создать тонкую иллюзию, изменяя свои черты лица, чтобы казаться совсем другим человеком. Это заклинание не позволяет выдавать себя за конкретных людей, кардинально отличающихся от вас. Вы кажетесь, как человек того же возраста, телосложения, расы и пола. Различия слишком тонкие, так что вас могут принять за вашего собственного брата или кузена.

Шепот Kami THE KAMI'S WHISPER

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2 (Иллюзия)
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** радиус 10 футов
- **Продолжительность:** 1 Раунд
- **Подъемы:** Зона (+5 футов радиус), Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Kami ветра могут унести шепот на большое расстояние и могут даже создать его, если правильно попросить. Вы можете обратиться к kami создать ложный звук, голос или естественный звук, например, рык животного или плеск проточной воды. Звук не может быть громче, чем обычный голос говорящего, и не может выдавать себя за голос конкретного человека. Если использовать заклинание для создания звука голоса, то речь ограничена двадцатью словами.

Туманы Иллюзии MISTS OF ILLUSION

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2 (Ремесло, Иллюзия)
- **Диапазон:** 20 футов

- **Зона действия:** радиус 10 футов
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Зона (+5 футов), Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+5 футов)

С большой скоростью у ками приходит способность создавать более убедительные образы из самого ветра. Вы можете создать иллюзию любого объекта, личности или образа, которые вы можете себе представить. Эти образы - стационарны, и должны вписываться в зону действия заклинания, но они могут быть настолько простыми или сложными, как вам захочется. Эти иллюзии только визуальны, без звукового составляющего, запаха и т.д.

Секреты Ветра SECRETS ON THE WIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2
- **Диапазон:** 10 миль
- **Зона действия:** радиус 20 футов
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъем:** Зона (+5 футов радиус), Диапазон (+5 миль)

Ками могут нести шепот по Империи, если правильно попросить их. Это заклинание требует от вас провести подготовительный ритуал, чтобы сотворить его эффективно. Ритуал требует десять минут непрерывной медитации в области, выделенной в качестве зоны действия заклинания. В любое время в течении 48 часов сразу после этого ритуала вы можете использовать это заклинание, чтобы подслушать все, что было сказано в этой подготовленной области. Если ваша концентрация нарушается, то эффект заканчивается и не может быть возобновлен без дополнительного подготовительного ритуала. Только одна область может быть подготовлена с помощью этого ритуала в одно время.

Шепчущий Ветер WHISPERING WIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2 (Предсказание)
- **Диапазон:** 20 футов
- **Зона действия:** Цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

Воздушные ками не видят большой разницы между речью и мыслью, и могут воспринимать их с относительной легкостью. Сравнивая их, ками могут определить, правда ли сказанное или ложь. К сожалению, у них очень короткая продолжительность концентрации внимания, и, таким образом, они могут оценить только крайне недавние разговоры. Вызвав это заклинание, можно определить является ли истиной или ложью последнее, что сказала цель. Однако, ками понятия не имеют о личном мнении, и если цель действительно верит в то, что она говорит правду, ками поверят в это.

Предложение Волка WOLF'S PROPOSAL

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 2 (Иллюзия)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Зона (может нацелить на другого за 2 Подъема), Продолжительность (+5 минут), Особые (+1 ранг Чести за 2 Подъема)

Это заклинание, созданное для содействия начальным отношениям между группами, легко использовать в неблагоприятных целях. Оно призывает ками создать тонкий ореол внушения вокруг заклинателя, который не скрывает заклинателя, но заставляет других воспринимать его немного более благожелательно, чем в действительности. Во время действия этого заклинания считается, что ваш ранг Чести на три ранга выше для любого броска Знание: Бусидо при определении вашего ранга Чести.

Естество Воздуха ESSENCE OF AIR

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 3 (Защита)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Воздух можно объединить с сутью смертного, и это может наделить его огромными способностями, хотя и с большим риском для заклинателя. Вы смешиваетесь с самим ветром и становитесь бесплотным. Вы не можете взаимодействовать ни с какими физическими объектами, пока бесплотны, хотя вы остаетесь на земле, и можете проходить сквозь твердые объекты в темпе один фут

за Раунд. Ваше Кольцо Воды считается ополовиненным (округляется вниз), пока вы остаетесь бесплотным, и вы не можете творить любые другие заклинания, пока не вернетесь в нормальное состояние.

Глаз не Увидит THE EYE SHALL NOT SEE

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 3 (Защита)
- **Диапазон:** Личный или Касание
- **Зона действия:** На себя или Цель - человек
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Нет

Вы призываете ками создать вокруг вас отвлекающую область, убирая от вас и ваших действий все внимание. Ками шепчут на уши всем в пределах 20 футов от вас (или от цели заклинания), заставляя их отвлечься от вашего присутствия. Вы не невидимы, но те, кто в 20 футах от вас, не будут видеть вас, пока вы не делаете никаких громких звуков или иначе не привлекаете к себе внимание. Те, кто за пределами этого расстояния, остаются не отвлеченными, и будут прекрасно вас видеть, независимо от вашего действия или бездействия.

Маска Ветра MASK OF WIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 3 (Иллюзия)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Зона (может нацелить на другого за 2 Подъема), Продолжительность (+10 минут)

Опытный сюэгэндзя может обратиться к ками для создания невероятно сложной иллюзии в сокрытии своей личности и внешнего вида. Вы можете использовать это заклинание, чтобы принять облик любого человекоподобного существа примерно такого же размера, с разницей в один фут в росте. Вы можете использовать это заклинание, чтобы взять на себя обличье кэнку, например, так как они примерно такого же размера, что и люди. Взять обличье гоблина или огра невозможно, потому что они слишком короткие и слишком большие, соответственно.

Ударь Шторм STRIKING THE STORM

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 3 (Защита)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Наиболее мощные ветра могут отклонять не только стрелы, но также и сталь. Вы можете призвать ветер, который окружит вас в непрекращающемся коконе кружащегося воздуха. Ваш TN Защиты увеличивается +20 против ближних и дальних атак. Однако, сила ветров, окружающих вас, мешает вам слышать других, если они говорят с вами.

Призыв Шторма SUMMONING THE GALE

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 3 (Защита)
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Цель - человек (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

Кружащимся ветрам можно повелеть окружить назначенную цель, предотвращая любые дальние атаки в ее направлении. Это заклинание воздействует на область тридцать футов вокруг цели по всем направлениям. Все, кто внутри этой области, получают бонус +15 к их TN Защиты против дистанционных атак. Тем не менее, все в пределах этой области также получают штраф -3к3 ко броскам атаки дальнего боя.

Призыв Тумана SUMMON FOG

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 3
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** радиус 50 футов
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Зона (+5 футов радиус), Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+10 футов)

Ками можно попросить сгуститься, создавая густой заслоняющий туман, как на берегу. В зоне эффекта заклинания видимость снижается до пяти футов. Ткани и другие абсорбирующие материалы в зоне эффекта заклинания становятся влажными или даже мокрыми, если остаются в ней

достаточно долго. Небольшие источники открытого пламени, такие как свечи, могут погаснуть (по усмотрению ГМа). Влажность тумана крайне разрушительна для рисовой бумаги.

Враг Вашего Сердца YOUR HEART'S ENEMY

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 3 (Иллюзия)
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Ками могут заглядывать в сердца смертных и могут использовать эту информацию по желанию сюэгэндзя. Вы просите камы создать иллюзию вещи, которую ваша цель боится больше всего на свете. Это может быть человек (человек, который убил его отца) или вещь (проклятый клинок, принесший разорение его семье) или даже какая-то перспектива (образ врага, убивающего его семью). Она генерирует Страх 4, который цель должна преодолеть (смотрите Книгу Земли для правил Страх). Только цель может увидеть специфическую иллюзию; другие видят только туманные очертания, кажущиеся небольшим облаком.

Вызов Духа CALL THE SPIRIT

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 4
- **Диапазон:** Особый
- **Зона действия:** Целевой дух
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

По сути это чрезвычайно мощная специфическая форма основного заклинания Призыв, Вызов Духа позволяет сюэгэндзя вызвать особого духа для общения, независимо от его мира. Вы можете использовать это заклинание, чтобы вызвать любой дух из любого духовного мира, хотя жители миров, которые не духи (например, Фортуны), имеют иммунитет. Если вы знаете что-то конкретное о духе, либо видели его прежде, либо имеете глубокие познания его действий (например, "дух, который убил моего отца"), вы можете вызвать этого духа. Природа заклинания препятствует духу атаковать вас, если вы не нападете первым, но он не обязательно будет дружелюбным. Дух исчезает, как только продолжительность заклинания истекает. Это заклинание может вызвать крайне опасных существ, таких как они, и следует использовать его с осторожностью.

Ложный Мир FALSE REALM

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 4 (Битва, Иллюзия)
- **Диапазон:** 250 футов
- **Зона действия:** радиус 100 футов
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Зона (+ 10 футов радиус), Продолжительность (+10 минут)

Великие мастера ветра могут создать иллюзии такой красоты и ясности, что люди, попавшие в зону действия заклинания, действительно посчитают, что они были где-то в другом месте. Вы можете полностью изменить внешний вид местности в пределах области действия этого заклинания. Вы можете заставить убогое болото выглядеть, звучать и пахнуть как прекрасный сад или наоборот. Хотя эти иллюзии могут быть чрезвычайно сложными и полностью убедительными для всех чувств, они всё же не вещественны, и их нельзя потрогать.

Дар Ветра GIFT OF WIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 4 (Иллюзия)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

Высший подарок от духов ветра - это стать, как сам ветер: невидимым. Камы ветра окружают вас и делают полностью невидимым. Ваше присутствие нельзя обнаружить не-магическим зрением. Но вас всё еще можно потрогать, услышать и понюхать. Вы остаетесь невидимым на время действия заклинания, пока никого не атакуете. Камы считают, что нападение на кого-то разрушает шутку, и немедленно прекращают действие заклинания, если вы так поступите.

Познать Разум KNOW THE MIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 4
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Цель - человек

- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Хотя окончательные тайны человеческого разума скрыты даже от ветра, воздушные камни могут выдергивать наиболее насущные мысли в умах других людей и шептать им тем, кто имеет их благосклонность. В течение действия этого заклинания вы по сути слышите поверхностные мысли цели заклинания. Вы только узнаете о том, о чем она активно думает сейчас. Например, если бы вы спросили имя дочери цели, то имя появится в уме цели мгновенно, даже если у цели не было намерения говорить это вслух. Состязательный бросок с помощью Восприятия против Осознанности цели позволит вам оценить истинное эмоциональное состояние, независимо от того, как оно проявляется физически.

Нэцкэ Ветра NETSUKE OF WIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 4 (Ремесло, Иллюзия)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Объект в одной руке
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+10 минут)

Хотя для этого требуется большая благосклонность, воздушные камни готовы слиться в твердой форме в течение короткого периода времени, если они достаточно любят просящего их заклинателя. Вы можете создать небольшой объект из самого воздуха, что-то, что можно нести в одной или обеих руках и что весит не более двадцати фунтов (9 кг). Это творение является иллюзией, но его можно использовать функционально, в том числе для нанесения урона, если это оружие. Объект полностью исчезает в конце действия заклинания.

Символ Воздуха SYMBOL OF AIR

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 4 (Страж)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона Действия:** Особая
- **Продолжительность:** Постоянная
- **Подъемы:** Нет

Жрецы камня способны писать мощные обереги, которые призывают силу Элементов против тех, кто попытается пройти через них. Символ Воздуха должен быть вписан в твердый предмет, чаще всего в двери, окна, ворота или другой проход. Любой, кто попытается пройти через этот проход или иначе пройти по области, охраняемой Символом, попадет под эффект защитного стража. Такие люди должны преуспеть в состязательном броске своей Земли против Воздуха заклинателя. Провалившие бросок страдают от мощной сонливости и должны преуспеть в броске Силы Воли против числа, выпавшего на броске заклинания при сотворении этого стража или впасть в глубокий сон в течение одного часа. Уснувших нельзя разбудить обычными средствами, но они проснутся мгновенно, если подвергнутся какому-либо нападению или иной форме вреда, так как камни не будут участвовать в трюках с такими шутками. У вас может быть только один Символ Воздуха одновременно, и заклинания Символ различных Элементов не могут влиять на одну и ту же область. Это заклинание может быть рассеяно творением другого Символа Воздуха любым Сюгэндзэ или путем разрушения поверхности, на которой символ был выгравирован.

Затумань Разум CLOUD THE MIND

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 5
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Постоянная
- **Подъемы:** Особый (+1 день эффекта)

Это чрезвычайно агрессивное заклинание считают кощунственным большинство благородных сюгэндзэ, и многие уважаемые ордена сюгэндзэ за его применение изгоняют, если не казнят. Это заклинание призывает камни воздуха одурманить и вызвать смятение у цели, вторгнуться в ум и влиять на способность вспомнить то, что произошло с целью в течение определенного отрезка времени. Когда это заклинание успешно сотворено против цели, вы должны преуспеть в состязательном броске, используя свой Воздух против Земли цели. В случае успеха воспоминания цели разрушаются, и она забывает то, что произошло с ней в течение прошлой недели (пять дней). Эта информация полностью теряется для цели. Более того, заклинание делает их чрезвычайно чувствительными к внушению, и вы можете сказать им, что произошло с ними в течение пропавшего времени. Это позволяет недобросовестному сюгэндзэ эксплуатировать других и по существу давать им ложные воспоминания, хотя некоторые лица обладают высокой устойчивостью к этому способу ма-

нипуляции. Можно определить, что человек стал жертвой этого заклинания посредством использования заклинания Общение, но это требует специального вопроса к ками, если они могут обнаружить любую такую манипуляцию.

Отбросить Тени DRAW BACK THE SHADOW

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 5
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** радиус 30 футов
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Зона (+5 футов радиус), Диапазон (+10 футов)

Так как ками создают иллюзии, то они могут и развеять их. В зоне действия этого заклинания любые иллюзии, созданные заклинаниями Уровня Мастерства 4 или ниже, автоматически развеиваются. Заклинания Уровня Мастерства 5 или 6 требуют состязательный бросок Воздуха между вами и сюгэндзя, который создал эти заклинания; если вы преуспели, эти иллюзии развеялись. Текущие магические эффекты, которые не являются иллюзией, можно рассеять с помощью этого заклинания, но требуется состязательный бросок Кольца между вами и их создателем, используя ваш Воздух против соответствующего Кольца оппонента.

Эхо На Ветру ECHOES ON THE BREEZE

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 5
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Нет

Нет ничего, чего бы не смог достигнуть ветер. С помощью простой молитвы к ками вы можете отправить ваши слова через всю Империю и прошептать на ухо тому, кому вы должны отправить сообщение. Человек должен быть вам знаком, и заклинание установит связь между вами двумя, только пока вы сосредоточены. Вы можете общаться друг с другом, хотя вы слышите голоса друг друга, только как шепот. Оба участника мгновенно узнают, когда соединение установлено, и любой из них может закончить его в любой момент.

Легион Луны LEGION OF THE MOON

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 5 (Иллюзия)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 10 футов от заклинателя
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Зона (+5 футов), Продолжительность (+1 минута)

Луна может выявить то, что скрыто, а также скрыть тех, кто получит ее благословение. Вы можете призвать большое благословение Луны и окутать большую группу людей, полностью заслоняя их. Каждый человек, которого вы выбрали в зоне действия этого заклинания, невидим для всех нормальных чувств в течение всего срока действия заклинания. Те, кого вы не выбрали, остаются вне действия эффекта. Любой, находящийся под эффектом, кто выполнил какое-либо действие, которые физически взаимодействует с человеком вне эффекта, немедленно исключается из-под действия заклинания.

Ножи Убийцы SLAYER'S KNIVES

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 5 (Гром)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Коридор воздуха 10 футов шириной
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Зона (+3 фута ширины), Урон (+1k0 за 3 Подъема)

Ветер может быть смертельно опасным для тех, кто не готов к его ярости. Вы призываете мощный ветер, который раздирает всё на своем пути. По вашей воле ками создают коридор воздуха, наполненный режущим ветром, который наносит урон с DR, равным вашему Кольцу Воздуха +2k0, всему на своем пути. (Например, сюгэндзя с Воздухом 4 нанес бы урон 6k4 этим заклинанием). Бумага и легкая ткань разрушаются мгновенно, а тяжелые ткани можно только повредить. Любой, кого повредили эти ветра, должны преуспеть в броске Кольца Земли (TN 20) или будут сбиты с ног.

Встань, Воздух RISE, AIR

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 6
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Один вызванный дух

- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Нет

Сам ветер принимает форму, чтобы защитить вас. Конечная актуализация заклинания Призыв, это заклинание призывает служить вам массивного ками из чистого воздуха. Он принимает смутную гуманоидную форму примерно десять футов в высоту с неясным контуром, видимым только из-за мелкого мусора, оказавшемся в его теле. Ками может двигаться до 10-кратного вашего Воздуха в футах за Раунд и генерирует мощные ветра в радиусе двадцати футов вокруг себя, которые препятствуют движению, предотвращения любое Простое Действие Движения в рамках зоны влияния. Манифест ками трактуется как если он имел все физические черты, равные вашему Кольцу Воздуха, и атаки с Навыком Дзюдзюцу, равным половине вашего Кольца Воздуха. Урон от этих атак имеет DR, равный вашему Кольцу Воздуха (например, дух вызванный сюгэндзя с Воздухом 6, будет наносить урон 6к6). Для целей получения урона Раны духа считаются, как будто он - человек с Землей, равной вашему Воздуху, но не получает штрафы от ранга Ран. Он - Неуязвимый (смотри правила существ в Книге Пустоты). Если его раны дойдут до нуля ран, он развеется.

Ложный Легион THE FALSE LEGION

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 6 (Битва, Иллюзия)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** 100 футов от заклинателя
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Зона (+10 футов), Особый (+5 иллюзорных фигур за Подъем)

Наибольший иллюзорный дар ветра - легион. В зоне действия этого заклинания вы можете создать ряд иллюзорных фигур числом до 10-кратного вашего Воздуха. Эти фигуры могут быть как подробны, так и туманны, как вы предпочитаете (например, "Журавль буси" против "тяжелой пехоты четвертого легиона Дайдодзи"), хотя вы должны быть знакомы с их внешним видом для этого заклинания (например, вы не можете повторить семейный мон, если никогда его не видели). Фигуры полностью мобильны и будут предпринимать все действия, которые вы желаете, до тех пор, пока они не оставят зону действия заклинания. Их можно видеть, слышать или даже нюхать, но в любом случае, как и большинство иллюзий, они не могут физически взаимодействовать с объектами или физическими лицами.

Гнев Кадзэ-но-Ками (ураган) WRATH OF KAZE-NO-KAMI (HURRICANE)

- **Кольцо / Мастерство:** Воздух 6 (Гром)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 1 мили, с центром на заклинателе
- **Продолжительность:** Концентрация (Особая)
- **Подъемы:** Нет

На гнев ками воздуха и Фортуны Ветра действительно страшно смотреть. Этим заклинанием вы обрушиваете на ваших врагов всю силу урагана. Когда заклинание вступает в силу, вы стоите в оке бури, в зоне с радиусом 20 футов в любом направлении от вас, в котором нет болезненных ощущений от заклинания. Вне ока жестокие последствия шторма раздирают все на своем пути. Объекты с массой тела менее 500 фунтов (200 кг) поднимаются ветром и уносятся. Люди в этой области должны держаться за что-то неподвижное или их унесет ветрами на верную смерть. Все, кто не имеет крепкого убежища, получают 1к1 Ран в минуту от ветров и незначительного мусора. Существует шанс один к десяти каждую минуту, что человек получит урон 5к5 Ран из-за удара ветра. Это заклинание длится не более одного часа, хотя может быть и гораздо короче, если вы отвлеклись при поддержке заклинания.

Это заклинание нельзя творить в одной и той области более одного раза в месяц, так как полностью исчерпывает благосклонность воздушных ками.

Заклинания Земли

Доспехи Земли ARMOR OF EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Битва, Защита)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 Раунда)

Это заклинание наполняет тело заклинателя силой Земли, ослабляя мощь физических и магических атак против него. На время действия заклинания вы получаете Понижение Урона, равное вашему Кольцу Земли + ранг школы. Тем не менее это наполнение Земли замедляет ваши движения - ваша Вода считается на 1 ранг ниже для целей движения, пока вы находитесь под воздействием

этого заклинания.

Мужество Семи Грозов COURAGE OF THE SEVEN THUNDERS

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Битва)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Цели в количестве от одной до ранга школы заклинателя
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута), Цели (+1)

Это заклинание наполняет цели (которые могут включать в себя и заклинателя) решительной и непоколебимой храбростью, подкрепленной вечной силой Земли. На время действия заклинания все цели получают +5k0 на противостояние любому виду эффекта Страх, магическому или естественному. Тем не менее это заклинание связано с памятью о легендарных Семи Грозах, и те, чье родство с Грозами не определено, не получают благословение от kami Земли в такой же степени. Самурай не из подлинных семи Великих Кланов, получает только +3k0 к броскам на противостояние Страху. Любой, кто имеет хотя бы один полный ранг Скверны Земли Теней, не может извлечь выгоду из этого заклинания, хотя оно не может показать, что они Осквернены. Это заклинание может быть сотворено в качестве совместного ритуала двумя или более сюэндзя, которые знают заклинание, и в этом случае они могут добавить свой самый высокий ранг Кольца Земли к сумме рангов школ для определения, на сколько целей заклинание может повлиять.

Стагнация Земли EARTH'S STAGNATION

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 6 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 Раунда), Диапазон (+10 футов), Цели (+1, максимум 4 цели)

Это заклинание призывает Землю наполнить тело цели весом, препятствуя ее движению. Цель получает штраф -2k0 на все броски с использованием Ловкости, и ее Кольцо Воды считается на 1 ранг меньше для определения дальности движения.

Касание Земли EARTH'S TOUCH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Защита)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1/2 часа), Цели (+1 за 2 Подъема, максимум 3 цели)

Этим заклинанием сюэндзя укрепляет цель Землей (целью может быть сам заклинатель), призывая kami укрепить ее здоровье и ментальную стойкость. На время действия заклинания одна из Черт Земли цели (выбирается заклинателем) увеличивается на 1. Это не увеличивает само Кольцо, но оно может увеличить способность цели противостоять искушению, сопротивляться ядам или господствовать над другими.

Страж Элемента ELEMENTAL WARD

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Страж)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1/2 часа), Цели (+1 за два Подъема)

Это заклинание использует силу Земли, чтобы повысить устойчивость к враждебной магии. Духи Земли бронируют тело и душу цели, отталкивая других kami, когда те пытаются повлиять на цель. Когда сюэндзя творит это заклинание, он выбирает один Элемент (который не может быть Пустота или Махо). Заклинания этого Элемента получают штраф к TN равный 5-кратному рангу школы заклинателя, когда их творят на кого-то под защитой этого заклинания. (К сожалению, это включает в себя и "дружественную" магию, такую как исцеление.)

Удар Нефрита JADE STRIKE

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Нефрит, Гром)
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Урон (+1k0), Диапазон (+10 футов), Цели (+1 цель, максимум 5 целей)

Это заклинание призывает чистейших камни Земли из нефрита в виде взрыва переливающейся зеленой энергии. Мощь нефрита вылетает и безошибочно поражает выбранную цель, его нельзя перехватить или отклонить, хотя Магическое Сопротивление или другие формы магической защиты могут помешать ему. Если цель имеет по крайней мере один ранг Скверны, Удар Нефрита нанесет урон с DR 3k3, ожог и почернение Оскверненной плоти. Тем не менее цель, у которой нет полного ранга Скверны, не подвергнется повреждениям от заклинания. Сотворение Удара Нефрита на цели без Скверны, как правило, считается тяжким оскорблением, за исключением параноиков из семьи Куни, где это просто разумная предосторожность.

Бальзам Дзюродзин JUROJIN'S BALM

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1/2 часа), Цели (+1 за 2 Подъема, максимум 5 целей)

Это заклинание наполняет тело цели чистотой и энергией Земли, вытесняя яды и примеси. Если цель подвергается эффекту любого яда или токсина вовремя действия заклинания, или уже была под воздействием яда, когда на нее наложили заклинание, цель может перебросить любой проваленный бросок Выносливости на сопротивление яду, с бонусом +2k0 на второй бросок. (Тем не менее, если второй бросок также провалился, то яд работает в полную силу.) Интересный побочный эффект этого заклинания в том, что оно также лечит пьянство и другие подобные эффекты, и цель не может опьянеть во время действия заклинания.

Малое Связывание MINOR BINDING

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Ремесло)
- **Диапазон:** 60 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 2 часа
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 час), Диапазон (+20 футов)

Это заклинание было открыто семьей Куни, но другие сюэгэндзя нашли применение ему в сражениях с силами Земли Теней, например, Скорпионы и Фениксы. Его используют для безопасного заточения незначительных существ Земли Теней, как правило, для допроса. Любое существо Земли Теней с Землей 3 или меньше может быть целью этого заклинания. Заклинание не может повлиять на Потерянного, Господина Они или на их тварей, или на существ с Землей 4 или выше и не может повлиять на существ без Скверны.

Если заклинание успешно сотворено, оно создает железные кандалы, сформированные из духов Земли, которые ловят и сковывают существо, делая его физически беспомощным на время действия заклинания. Когда заклинание иссякает кандалы мгновенно разрушаются в пыль.

Душа Камня SOUL OF STONE

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Защита)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1/2 часа)

Это заклинание наполняет душу цели решительной и непоколебимой силой камня. На время действия заклинания чувства цели непоколебимы, и любая попытка отвлечь встретит сопротивление со сверхъестественным упорством. Цель получает бонус +3k0 к любым броскам на противостояние эмоциональным манипуляциям или отвлекающим желанием, в том числе броскам Придворный (Манипуляция), Соблазн, Принужденный и любые аналогичным эффектам, которые ГМ считает уместными. Тем не менее, этот каменный самоконтроль также делает для цели трудными задачи чтения и влияния на эмоции других, и в течение всего срока действия заклинания цель получает штраф -1k0 на все броски Осознанности и Навыков, основанным на Осознанности, при попытках повлиять на других.

Тэцубо Земли TETSUBO OF EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 1 (Ремесло, Нефрит)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов
- **Зона действия:** Одно созданное оружие
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Урон (+1k0), Продолжительность (+5 минут), Диапазон (+5 футов)

Вы призываете тэцубо из самой земли, усеянную всевозможными камнями. Форма оружия по

умолчанию - тэцубо, но за 1 Подъем можно менять форму на любое другое тяжелое оружие по вашему выбору. Тэцубо имеет DR 2k2. При владении этим оружием вы можете использовать свой ранг школы вместо Навыка Тяжелого Оружия, если хотите. Если у вас есть Навык Тяжелого Оружия, тэцубо предоставляет вам Бесплатный Подъем на Маневр Нокдаун (этот бонус не применяется, если вы сотворили тэцубо другому лицу). Тэцубо исчезает, как только его выпускают из руки. Вместо призыва тэцубо для себя, вы можете призвать ее в руки союзника в радиусе 20 футов. Он получает всё как заклинатель, но не Бесплатный Подъем.

Будь Горой BE THE MOUNTAIN

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2 (Защита)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - союзник
- **Продолжительность:** 4 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Вариант заклинания Доспехи Земли, предназначенный для защиты союзников, эта молитва призывает земляных kami окутать цель в свои объятия, покрывая кожу каменным барьером, который отталкивает физические удары. Цель получает Понижение Урона на число, равное 5-кратному рангу школы заклинателя, максимум 20, но цель не может взять Простое Действие Движения во время действия заклинания (Свободное Действие Движения по-прежнему разрешено). Только согласный союзник может быть целью этого заклинания.

Земля становится Небом EARTH BECOMES SKY

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2 (Нефрит, Гром)
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Урон (+1k0), Цели (+1 цель), Особые (нефритовые валуны за 2 Подъема)

Это заклинание призывает несколько огромных валунов из земли и швыряет их в воздух, чтобы безошибочно поразить одно (или более) существо. Цель получает урон с DR, равным Земле заклинателя. Если заклинатель поражает несколько целей, DR уменьшается на 1k1 за каждую дополнительную цель, до минимума 1k1 урона на цель. Эти валуны сделаны из обычного камня и не могут при обычных обстоятельствах обойти Понижение Урона или Неуязвимость, но способный заклинатель может наполнить валуны силой нефрита.

Объятия Кэнро-дзи-дзин EMBRACE OF KENRO-JI-JIN

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2 (Путешествие)
- **Диапазон:** Личный или Касание
- **Зона действия:** Один цель - существо
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1/2 часа)

Это заклинание позволяет цели (которой может быть заклинатель или один человек) в буквальном смысле погрузиться в землю, которая становится прозрачной и просто обходит как вода. Цель может видеть на расстояние 100 ярдов под землёй и может перемещаться в земле в любом направлении, так же легко, как в обычном воздухе. Цель может заглядывать сквозь край земли в нормальный мир, но он не может атаковать, использовать заклинания, говорить, слышать или иным образом взаимодействовать с теми, кто за пределами земли, пока он не выйдет из-под земли (в этот момент заклинание немедленно заканчивается). Если заклинание заканчивается, пока цель в земле, духи Земли оскорблены дальнейшим присутствием цели и сразу же выдворяют её на ближайший открытый воздух, где цель может поместиться.

Усилие Воли FORCE OF WILL

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2 (Битва)
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 2 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд, максимальная продолжительность 4 Раунда)

Цель этого заклинания получает мощное сопротивление боли и смерти, так как kami Земли укрепляют ее желание жить до нечеловеческого уровня. Цель способна в течение короткого времени не обращать внимания на боль и шок от ран, вплоть до летальных повреждений. Во время этого заклинания у цели иммунитет ко всем штрафам и эффектам от ранга Ран, включая смерть при заполнении полностью ранга При Смерти. Когда заклинание истекает, то все последствия любых ран применяются сразу, таким образом это заклинание даёт краткий шанс исцелить раны пока не

стало слишком поздно или шанс провести финальную битву перед лицом неминуемой смерти.

Хватка Земли GRASP OF EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов), Цели (+1 Цель за 2 Подъема)

Это заклинание призывает kami Земли настичуть и схватить цель, приняв форму огромной руки или клешни, которая хватает неудачливое существо в каменистые пальцы. Цель оказывается почти неподвижной, в состоянии двигаться только 3 фута за Раунд как Простое Действие Движения, и не в состоянии двигаться вообще при Свободном Действии Движения. Цель может вырваться, потратив Сложное Действие и сделав бросок Силы против TN, равного 5-кратной Земле заклинателя.

Руки из Глины HANDS OF CLAY

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2 (Путешествие)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+5 минут)

Это заклинание вселяет духов Земли в руки и ноги заклинателя, что позволяет ему слиться с Землей в дереве, земле и камне, что позволяет заклинателю ходить и подниматься по отвесных поверхностях, в том числе стенам и скалам, со скоростью в половину его обычной скорости передвижения (округленной вверх). Он даже может висеть на потолке и двигаться по нему, хотя в этом случае он может двигаться только на 3 фута Простым Действием. Когда заклинание заканчивается, эффект завершается без предупреждения, что может привести к болезненному падению.

Ноги Горы THE MOUNTAIN'S FEET

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2 (Защита)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1/2 часа), Цели (+1 за два Подъема)

Это заклинание укрепляет цель, сцепляя ноги с камнями и землей и позволяя ей не обращать внимания на все, что может отделить ее от Земли. Цель получает +3k0 на противостояние всем Маневрам Нокдаун, и любое заклинание, которое может сбить цель, поднять ее в воздух или любым другим способом разорвать ее связь с Землей, должно выиграть состязательный бросок Элемента заклинания против Земли заклинателя.

Целостность Мира WHOLENESS OF THE WORLD

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 2 (Защита)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+5 футов), Цели (+1 за два Подъема)

Это заклинание наполняет цель силой Земли до такой степени, что ее Кольца и Черты становятся полностью устойчивы к любым усилиям по их изменению. Любое физическое или магическое воздействие, которое будет изменять Черту или Кольцо цели, будет совершенно неэффективно на время действия этого заклинания, так как kami Земли дадут жесткий отпор любым усилиям по изменению у цели баланса Элементов.

Оковы Нингэн-до BONDS OF NINGEN-DO

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 3 (Страж)
- **Диапазон:** 500 футов
- **Зона действия:** Одна цель - духовное существо
- **Продолжительность:** 30 дней
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 день), Диапазон (+10 футов), Цели (+1 за 2 Подъема)

Оковы Нингэн-до - это более мощная и специализированная форма Малого Связывания, ритуал для связывания или изгнания проблемных существ, пришлых из других духовных сфер. Этим заклинанием можно воздействовать на любое существо из миров Саккаку, Тикусюдо, Гаки-до, Тосигоку или Юмэ-До. Сотворение требует 10 минут, хотя, если присутствуют сюэндзя, которые знают

заклинание и помогают в ритуале, время сокращается на 1 минуту за каждого сюгэндзя (минимум 1 минута).

Если существо находится в диапазоне от заклинателя, когда заклинание успешно завершено, существо может быть либо связано, либо развеяно. Если оно связано, оно должно повиноваться командам заклинателя на время действия заклинания, хотя суицидальные команды разрушат заклинание, так Куни заставляли духов мудзина работать на них в железных рудниках. (Следует отметить, что такое использование заклинания считается многими в Рокугане спорным и даже кощунственным.) Если существо развеяно, то оно сразу же уходит из Нингэн-до в свой родной духовный мир и не может вернуться, пока действие заклинания не закончится. В любом случае, после этого духовное существо будет считать заклинателя врагом и скорее всего захочет отомстить, если это будет возможно.

Благословение Ками Земли EARTH KAMI'S BLESSING

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 3 (Битва)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов
- **Зона действия:** Заклинатель или одна цель - существо
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

Это заклинание наполняет цель (которая может быть заклинателем или одним из его союзников) силой и стойкостью Земли, делая ее более жесткой и решительной. На время действия заклинания цель получает +2 Раны на ранг Ран и бонус +1k1 на все броски с участием Кольца Земли и связанных с ним Черт. Когда заклинание заканчивается, любые раны у цели всё еще остаются, что может загнать ее в более нижний ранг Ран или даже убить.

Защита Земли EARTH'S PROTECTION

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 3 (Защита, Страж)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 10 футов от заклинателя
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Зона (+5 футов радиус за 2 Подъема, максимум до 30 футов), Особые (урон уменьшается дополнительно на +1K1 за 2 Подъема)

Это заклинание призывает духов Земли защитить область вокруг заклинателя от эффектов трех других Элементов (Воздух, Огонь и Вода) на короткое время. Пока заклинатель концентрируется на поддержании благосклонности духов Земли, эффекты заклинаний от трех других Элементов смягчаются. Любое враждебное заклинание Воздуха, Огня или Воды в зоне действия Защиты Земли, или распространяющее свои эффекты на эту зону, будет получать штраф +10 к TN на бросок заклинания. Кроме того, любой урон, который эти заклинания наносят существам в пределах зоны действия Защиты Земли, будет сокращен на 1k1 (до минимума 1k1).

Очистить Скверну PURGE THE TAINT

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 3 (Нефрит)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 50 футов вокруг заклинателя
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Зона (+ 10 футов)

Это заклинание изначально было создано семьей Куни и практикуется ими до сих пор, хотя знание об этой молитве распространилось и на другие кланы. Это сложное ритуальное заклинание требует час на сотворение, оно призывает мощь Земли очистить землю от Скверны Земли Теней, вытеснить всех злых кансэн из зоны действия. Заклинание удаляет всю Скверну из земли, растений и неодушевленных предметов в зоне действия. Но оно не удалит Скверну из живых существ, а также не влияет на мощные Оскверненные артефакты или предметы, изготовленные из обсидиана.

Однако, удаление Скверны происходит не без последствий. Ками Элементов в зоне действия также ослабляются и вычищаются с помощью этого заклинания, особенно духи Земли, которых призывали выполнить его. После этого заклинания местные духи будут рассеяны и ослаблены, что влечет штраф +15 к TN на все броски заклинаний в зоне действия. Этот негативный эффект иногда исчезает со временем, особенно если заклинание было сотворено в месте, окруженном обычными землями. Но если заклинание было сотворено на большой площади, такой как Пустоши Куни, как правило, ками Элементов навсегда покидают этот район, оставляя серую безжизненную пустошь.

Поделись Силой Многих SHARING THE STRENGTH OF MANY

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 3
- **Диапазон:** 30 футов

- **Зона действия:** От одного до шести лиц, находящихся в диапазоне
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Это заклинание наполняет цели (до шести человек, включая заклинателя) силой Земли, позволяя каждой из них призвать Землю своих товарищей, чтобы поддержать общие усилия. На время действия заклинания самый низкий ранг Кольца Земли среди всех целей будет добавляться к сумме бросков Кольца, Черты и Навыка (но не броски заклинания).

Прочность Ворона STRENGTH OF THE CROW

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 3 (Нефрит)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** Число часов, равное рангу школы заклинателя
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 час), Цели (+1)

Это заклинание наполняет цель (может быть заклинатель) мощным сопротивлением Скверне Земли Теней, отталкивая темных кансэн Скверны чистой силой Земли. На время действия заклинания цель получает бонус +5к5 ко всем броскам на противостояние Скверне Земли Теней, и любые заклинания махо получают штраф +10 к TN при попытке повлиять на цель. Этот бонус не распространяется на броски противостояния увеличению Скверны, которой цель уже обладает, это относится только к новой Скверне, получаемой от внешних источников. Точно так же оно не может защитить цель от получения Скверны при сотворении целью заклинаний махо.

Милосердие Волка THE WOLF'S MERCY

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 3
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов), Цели (+1)

Это заклинание существует в Рокугане на протяжении веков, но известность к нему пришла с Тотури Сэдзару по прозвищу "Волк", использовавший его во время своей охоты на Заклинателей Крови. Оно призывает силу Земли ослабить цель, отяготить ее тело, противодействовать мышцам, сделав ее слабой и уязвимой.

Кольцо Земли цели понижается на 1 ранг, а также на время действия заклинания снижаются ее ранги Ран. (Это потенциально может убить цель, если у нее уже есть раны.) Кроме того, ее ранг Силы также снижается на 1 на время действия. Если цель имеет по крайней мере один полный ранг Скверны Земли Теней, то духи Земли будут переполнены гневом и накажут цель более сурово, понижая Кольцо Земли на 2 ранга (в итоге может остаться минимум 1 ранг).

Доспехи Императора ARMOR OF THE EMPEROR

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 4 (Защита)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 Раунда)

Это заклинание покрывает заклинателя толстым слоем крепких стойких духов Земли, которые отталкивают все повреждения, будь то физические удары или магические эффекты. Каждый раз, когда заклинатель получает повреждения от вражеской физической или магической атаки, каждая кость урона при броске уменьшает свое значение на ранг школы заклинателя. Значение на кости не может уменьшиться ниже 0.

Естество Земли ESSENCE OF EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 4 (Битва)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо (сам заклинатель или другое)
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов), Цели (+1 за 2 Подъема), Особые (+1 ранг Земли за 2 Подъема, максимум +3 ранга Земли)

Это заклинание наполняет цель истинной силой Земли, позволяя ей не обращать внимание на удары, которые могли бы в противном случае лишить её жизни. На время действия заклинания Земля Кольцо цели считается на 1 ранг выше и её ранги Ран увеличиваются соответственно. Тем не менее, когда заклинание заканчивается, духи Земли сразу уходят, а ранги Ран цели возвращаются к обычному состоянию, что может привести к смерти, если цель получила достаточно ран.

Символ Земли SYMBOL OF EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 4 (Страж)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Особая
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Урон (+1k0)

Заклинатели ками способны начертать мощные обереги, призывающие силу Элементов против всех, кто попытается пройти через них. Символ Земли можно вписать на неподвижный предмет, чаще всего двери, окна, ворота или какой-либо другой проход. Любой, кто пытается пройти через этот проход или иначе пройти мимо Стража, должен преуспеть в состязательном броске с использованием своего Воздуха против Земли заклинателя. Проиграв, он получает шоковый удар и должен преуспеть в броске Силы против значения, выпавшего при создании заклинания, или он будет сбит (Лежащий) и Оглушен. Если у цели есть по крайней мере один ранг Скверны, она получает также урон в 2k2 Раны. У вас может быть только один Символ Земли в одно и то же время, и заклинания Символа различных элементов не могут влиять на одну и ту же область. Это заклинание может быть рассеяно другим сотворением Символа Земли любым сюэгэндзя или путем разрушения поверхности, на которой Символ был начертан.

Нефритовая Гробница TOMB OF JADE

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 4 (Нефрит)
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов), Особые (Состязательный бросок +1k1 для заклинателя за каждый Подъем)

По мнению многих сюэгэндзя это ультимативное заклинание для противостояния существам из Земли Теней, оно призывает чистейших духов Земли из самого нефрита, чтобы истребить саму Скверну внутри цели. Заклинание может влиять только на цель, у которых есть по крайней мере один полный ранг Скверны Земли Теней, но, если заклинание проваливается, заклинатель не узнает автоматически, что цель не Осквернена, всегда есть вероятность того, что цель просто противостояла заклинанию.

Когда Нефритовая Гробница сотворена, цель мгновенно становится обездвиженной, так как духи Земли вошли в ее тело. Каждый Раунд, начиная с первого тура, заклинатель должен сделать состязательный бросок Земли против цели. Если цель выигрывает, заклинание заканчивается. Если заклинатель выигрывает, цель получает 2k2 Раны, так как духи начинают трансформировать ее тело в нефрит. Это происходит каждый Раунд, пока цель не преуспеет в броске на сопротивление, или заклинатель не остановится, или цель не умрет. Убитые с помощью этого заклинания превращаются в статую из чистого нефрита, которая рассыплется в обычную пыль в течении 24 часов.

Стена Земли WALL OF EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 4 (Защита)
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Стена максимум 10 футов и 100 футов шириной
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Зона (увеличить высоту на 1 фут или ширину на 10 футов за Подъем), Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+10 футов)

Это заклинание уговаривает духов Земли создать мощный барьер для защиты заклинателя. Стена из скалистой земли, созданная этим заклинанием, может иметь любую форму, какую заклинатель пожелает, она может быть изогнута, размещена на склоне холма или даже формировать круг. Эта стена очень жесткая, и чтобы прорваться через нее требуется сделать бросок Силы против TN, равного 5-кратной сумме ранга Земли и ранга школы заклинателя. Стена достаточно прочная, чтобы сдерживать бушующий поток воды, поток лавы или ураганные ветра, по крайней мере до тех пор, пока заклинание действует. Когда заклинание истекает, барьер моментально разрушается.

Землетрясение EARTHQUAKE

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 5
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 1 мили
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Зона (+500 ярдов), Продолжительность (+1 минута за 2 Подъема)

Это заклинание создает страшное разрывающее землю землетрясение с центром на заклинателе, который один не попадает под эффект. Землетрясение полностью уничтожает все деревянные

здания в радиусе действия и наносит огромный ущерб каменным сооружениям. Все лица, находящиеся в зоне землетрясения, падают на землю и остаются Лежащими и Оглушенными(STUN) на время действия заклинания, а также получают урон 2k1 Ран. Люди внутри зданий (в том числе заклинатель) получают урон 6k6 от падающих обломков разрушенной крыши и т.д. Применение заклинания внутри крупного населенного пункта, как правило, считается актом войны.

Большое Связывание MAJOR BINDING

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 5 (Нефрит, Страж)
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одно существо Земли Теней
- **Продолжительность:** 12 часов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 час), Диапазон (+50 футов)

Более мощный аналог Малого Связывания семьи Куни. Это заклинание применяется также сюгэндзя других кланов, особенно из клана Феникса. Оно пленит более мощных существ Земли Теней и Потерянных, как правило, для допроса. Любой Потерянный и любое существо Земли Теней может быть целью с этого заклинания. Его можно также нацеливать на других духовных существ со Скверной. На любых других существ оно не имеет никакого эффекта.

Заклинание ритуальное и для сотворения требуется десять минут (что делает его довольно опасным, когда имеешь дело с неистовым они), но, если к сотворению заклинания присоединится еще один сюгэндзя, время уменьшается на 1 минуту за дополнительного сюгэндзя, но минимум 1 минута. Если оно успешно сотворено, заклинатели делают состязательный бросок своих объединенных Земель против Земли цели. Если заклинатели выиграли, заклинание создает кандалы из чистого нефрита, которые пленят существо и делают его беспомощным от боли из-за жгучего прикосновения нефрита на время действия заклинания. Однако, когда заклинание истекает, кандалы мгновенно рассыпаются в пыль, и существо скорее всего примется искать мучителей и жаждать кровавой мести.

Удар по Корням STRIKE AT THE ROOTS

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 5
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+10 футов), Цели (+1 цель за 2 Подъема), Особые (Состязательный бросок, +1k1 для заклинателя за каждый Подъем)

Более мощная и разрушительная форма Милосердия Волка, это заклинание несет истинный гнев Земли на цель, истощая всю благосклонность Земли в теле цели, делая ее слабой дрожащей беспомощной жертвой. После сотворения заклинания заклинатель должен преуспеть в состязательном броске Земли против цели заклинания (делать броски отдельно, если оно ориентировано на несколько человек). Если цель проигрывает бросок, ее кольцо Земли немедленно сокращается до 1 в течение действия заклинания. Оно также снижает ее ранги Ран и может привести к немедленной смерти, если цель уже получила травмы.

Сила Ками THE KAMI'S STRENGTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 5 (Битва)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+10 футов)

Это заклинание позволяет заклинателю укрепить одного человека силой Земли, что значительно усиливает физические возможности и устойчивость к повреждениям. Цель этого заклинания получает Понижение Урона 20 и увеличивает Силу и еще одну физическую Черту на величину, равную Кольцу Земли заклинателя. Однако, цель также отягощается бременем Земли и не может предпринимать Простое Действие Движения (но может предпринимать Свободное Действие Движения).

Воля Ками THE KAMI'S WILL

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 5 (Защита)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+10 футов)

Противоположность Силы Ками, это заклинание наполняет одного человека упорством и решимостью Земли, значительно усиливая Силу Воли и делая иммунным к воздействию магии Элементов.

Цель этого заклинания увеличивает свою Силу Воли на величину, равную Кольцу Земли заклинателя, и любые заклинания (дружеские или враждебные, исключая заклинания махо), которые сотворены на цель получают штраф -XkX на броски заклинаний, где X - Кольцо Земли заклинателя. Однако, цель делается такой упрямой и своевольной, что не может взаимодействовать должным образом в социальной среде и получает штраф на все броски Социальных Навыков -Xk0, где X - Кольцо Земли заклинателя.

Естество Нефрита ESSENCE OF JADE

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 6 (Защита, Нефрит)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов), Цели (+1 цель за 2 Подъема, максимум 3 цели)

Это заклинание призывает чистоту нефрита на защиты цели против мощи Дзигоку, которая проявляется как Скверна или ужасная магия махо. И пока заклинание действует, цель излучает священный зеленый свет нефрита и не может получить Скверну Земли Теней и полностью невосприимчива к воздействию всех заклинаний махо. Это заклинание нельзя наложить на тех, кто обладает по крайней мере одним полным рангом Скверны, духи чистого нефрита содрогнутся от такой развращенной личности, сразу предупреждая заклинателя о Скверне этого человека.

Мощь Дракона Земли POWER OF THE EARTH DRAGON

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 6 (Защита)
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+10 футов), Цели (+1), Особые (Поглощение урона +10 Ран за Подъем)

Это заклинание является самым мощным из физических защитных заклинаний Земли и призывает благословение Дракона Земли на защиту цели от всех форм урона. Духи Земли поглощают весь урон, который получает цель, пока действует заклинание. Тем не менее, даже для стойкости Земли существует предел. Нэмуранай может обойти эту защиту. Кроме того, если духи Земли, защищающие конкретную цель, поглотят 100 Ран урона, то они истощатся, и действие заклинания для этой цели подойдет к концу.

Темница Земли PRISON OF EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 6 (Страж)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов), Особые (Состязательный бросок, +1k1 для заклинателя за каждый Подъем)

Самое мощное из связывающих заклинаний, которые сюгэндзя Земли используют для борьбы с опасными существами, это заклинание может буквально заточить сущность такого существа на время, какое заклинатель желает. Сотворение заклинания потребует от заклинателя драгоценный камень или жемчужину, в которую можно будет посадить существо (ГМ для этого по своему усмотрению может разрешить использовать другие редкие или ценные предметы, например, красиво инкрустированные головоломки-коробки или хрустальные кулоны). Заклинание можно нацелить на любое существо родом из Дзигоку, Гаки-до или Тосигоку, и любое другое нечеловеческое существо с 1 полным рангом Скверны.

После сотворения заклинания заклинатель должен сделать состязательный бросок Силы Воли против цели. Если заклинатель выигрывает, физическое тело существа исчезает и его сущность заточается в вещь. Существо останется там на неопределенное время, пока вещь не будет физически уничтожена. Если это произойдет, то освобожденное существо немедленно восстановит свою физическую форму и скорее всего начнет искать заклинателя или его потомков для мести.

Встань, Земля RISE, EARTH

- **Кольцо / Мастерство:** Земля 6
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Один вызванный дух
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Нет

Сама Земля поднимается и обретает форму, чтобы защитить вас. Конечная реализация заклинания Вызов, заклинатель призывает массивных ками чистой Земли на службу. Они принимают мутную гуманоидную форму, примерно десять футов в высоту, с широким телом и толстыми конечностями из земли и камня. Этот могучий ками Земли может двигаться до 5-кратной вашей Земли за Раунд, и его шаги сотрясают землю в радиусе двадцати футов, не давая никому предпринимать Простое Действие Движения в границах своей зоны влияния. Этот дух Земли рассматривается, как если бы у него все физические черты равнялись вашему Кольцу Земли, и атакует он с Навыком Дзюдзюцу, равным половине вашего ранга Земли. DR от этих атак равен вашей Земле. Ками может переносить до 1000 фунтов веса, если так приказать, и его удара достаточно, чтобы уничтожить любую деревянную конструкцию и разрушить каменные стены толщиной в один фут. Для целей получения урона, Раны духа считаются как будто он человек с Землей, равной вашему кольцу Земли, но не получает штрафы от Ран. Он Неуязвимый (см правила существ в Книге Пустоты). Если его раны дойдут до нуля ран, он будет развеян.

Заклинания Огня

Кусачая Сталь BITING STEEL

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1 (Ремесло)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** 1 клинковое оружие
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

Огненные духи могут наполнить металл своей яростью, делая режущую кромку совершенной в высшей степени. Это заклинание увеличивает урон стального клинкового оружия, такого как меч, нож, нагината и т.д. Кусачая Сталь не может повлиять на не металлический клинок, нэмуранай, либо на которое уже наложены магические эффекты. DR оружия увеличивается на 1k1 на время действия заклинания.

Горящий Поцелуй Стали BURNING KISS OF STEEL

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1 (Битва)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** 1 оружие ближнего боя в руках заклинателя
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 минуты)

Это заклинание охватывает оружие огнем, в результате чего оно становится больше и эффективнее. После сотворения заклинания огненный завиток вытягивается от ваших рук, обхватывая ваше оружие. (Если вы уронили или потеряли оружие, эффект заклинания заканчивается.) Это оружие получает бонус +1k1 к броскам атаки ближнего боя. При атаке наездников, а также тех, кто больше человеческого размера, бонус увеличивается до +2k2.

Завистливое Пламя ENVIOUS FLAMES

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Самая основная сила Огня - разрушение, и вызванных огненных духов можно легко натравить на своих врагов. Это заклинание призывает одного ками Огня, который бросается на указанную цель, поражая ее безошибочно, пока она находится в пределах диапазона. Заклинание наносит 2k2 Ран. Ожоги от этого заклинания довольно болезненны, и, если заклинание нацелено на сюгэндзя, который творит заклинание, то его бросок Силы Воли имеет TN 20 плюс урон, вместо обычного 10 плюс урон.

Тушение EXTINGUISH

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 100 футов
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Зона (+20 футов)

Огненных духов можно отвести с помощью правильного общения, очень полезная способность в рокуганских городах, где всё построено из дерева и бумаги. Это заклинание успокаивает активных ками Огня в зоне действия. Весь не-магический огонь в зоне действия сразу гаснет, и любой

урон от огня (магический или нет) снижает свой DR на 1k1 до начала следующего Раунда.

Огонь Чистоты FIRES OF PURITY

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1 (Защита)
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Урон (+1k0 за 2 Подъема)

Это заклинание - одна из немногих защитных молитв, связанных с огненными ками, с ее помощью просят ками защитить одного человека, обволакивая его пеленой открытого пламени. Ни цель, ни что-либо ею носимое не получают урон от заклинания, но любой, кто вступает в контакт с целью или ударяет её в ближнем бою получает 2k2 Ран. Любой, кого цель ударяет в ближнем бою невооруженной атакой или оружием во время действия заклинания, также получает дополнительные 2k2 Раны. Всё, что цель положит, нельзя взять обратно, не подвергнув повреждениям от заклинания. Оружие дальнего боя, такое как стрелы, обходит этот барьер из огня, нанося Раны, как обычно.

Очищающий Огонь THE FIRES THAT CLEANSE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1
- **Диапазон:** На себя
- **Зона действия:** радиус 30 футов
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Зона (+5 футов за 2 Подъема)

Разрушение - одно из основных влечений Огня, и это заклинание призывает распространять эту потребность разрушения вокруг заклинателя. Заклинание подстегивает лихорадочный хаос в ками, уничтожая все вокруг заклинателя. Все в зоне действия, в том числе заклинатель, получает урон с DR, равным Кольцу Огня заклинателя. Бросок на этот урон делается 1 раз и применяется к каждому, находящемуся в зоне - тем не менее, вы получаете только половину урона (округляя вверх), так как ками стремятся немного обойти вас.

Ярость Осано-O FURY OF OSANO-WO

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1 (Гром)
- **Диапазон:** 300 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Урон (+1k0 за 2 Подъема)

Это заклинание на самом деле молитва к Фортуне Огня и Грома, призывающая его гнев на вашего врага. Его можно сотворить только на открытом воздухе, оно призывает молнию с небес, наносящую по цели 5k2 Ран. Каждый, находящийся в пределах 10 футов от цели, должен сделать бросок Выносливости против TN 15, чтобы избежать оглушения в течение 2 Раундов. Если это заклинание сотворить во время грозы, урон увеличивается до 6k2 за умеренную бурю и 6k3 за разрушительную бурю или ураган.

Огненная Катана KATANA OF FIRE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1 (Битва, Ремесло)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов (смотри ниже)
- **Зона действия:** Одно созданное оружие
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Урон (+1k0), Продолжительность (+5 минут), Диапазон (+5 футов)

Вы призываете клинок из чистого огня, горящий подобно душе благородного воина. Форма оружия по умолчанию - катана, но за 1 Подъем можно поменять форму на любой другой меч по вашему выбору. Катана имеет DR 2k2. При владении этим оружием вы можете использовать свой ранг школы вместо вашего Навыка Кэндзюцу, если хотите. Если у вас есть Навык Кэндзюцу, добавьте ваш ранг Чести ко всем броскам урона этим оружием. Катана исчезает, если потеряет контакт с вашей рукой. Вместо того, чтобы призвать катану для себя, вы можете призвать её в руки союзника в радиусе 20 футов. Он считается как заклинатель для всех целей заклинания, но не получает бонус к урону от Чести.

Никогда одинок NEVER ALONE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 5 Раундов (см ниже)

- **Подъемы:** Цели (+1)

Это заклинание призывает Огненный Элемент знания и понимания, укрепляя дух одного из ваших союзников, открывая глаза на мужество его предков. Цель заклинания получает бонус ко всем броскам атаки, Навыка и Черты, равный вашему Кольцу Огня. Этот эффект длится до тех пор, пока заклинание не истечет, или пока цель не провалит бросок атаки или Навыка, или пока цель не получит раны от любого источника, смотря что наступит раньше.

Бурлящая Кузня THE RAGING FORGE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 1 (Ремесло)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одно оружие или доспехи
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Огонь является также Элементом творения, как и разрушения, и опытный сюгэндзя может использовать это для большего эффекта. Это заклинание призывает силы кузни, могучей и неумолимой, переделать материальную вещь, например, оружие или доспехи, в совершенную форму. Целевая вещь лишается всех огрехов, в том числе трещин или вмятин. Это заклинание не может восстановить вещь, которая была сломана или уничтожена, и может влиять только на вещи обычного качества.

Сорвать Ауру DISRUPT THE AURA

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Цель - человек или существо
- **Продолжительность:** 24 часа
- **Подъемы:** Продолжительность (+12 часов за Подъем)

Любой, у кого элементы находятся вне баланса, будет ощущать последствия, это заклинание создает такое состояние намеренно, отягчая у цели Огонь. Пока заклинание действует цель не может быть исцелена магическими средствами. Магические заклинания, предметы или Техники, которые пытаются восстановить Раны у цели, автоматически проваливаются. (Обычное лечение ран с Навыком Медицины всё еще имеет эффект.) Цель может сообразить, что с ней физически что-то не так, но не может узнать, что произошло без помощи сюгэндзя - сотворение Чутье (Огонь) покажет наличие множества взбудораженных духов Огня внутри цели.

Заманчивый Танец Пламени ENTICING DANCE OF THE FLAME

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** радиус 20 футов
- **Продолжительность:** 2 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Более мощная версия Очищающего Огня, это заклинание удерживает Kami Огня под более жестким контролем и уговаривает их остаться подольше. Если заклинание успешно сотворено, Kami Огня начинают свой неистовый свирепый танец в области по вашему выбору, заполняя эту область огнем. Каждая цель в зоне действия получает 3k2 Раны за Раунд, когда заклинание вступает в силу. В начале каждого последующего Раунда, если заклинание по-прежнему активно, каждая цель в пострадавшей области получает дополнительные 2k1 Раны.

Огонь Изнутри THE FIRES FROM WITHIN

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Цель (+1 цель за два Подъема)

Вероятно, это наиболее известное и признанное наступательным заклинание в Элементе Огня, эта молитва используется рокуганскими сюгэндзя с самых первых дней существования Империи. Вы призываете Kami Огня сформировать шар пламени, который парит над ладонью мгновение перед тем как понестись к цели. Сфера увеличивает скорость и размер, пока не попадает в цель, визуальное это весьма эффектно. Заклинание имеет DR, равный вашему Кольцу Огня.

Торопливые Шаги HURRIED STEPS

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2
- **Диапазон:** Личный

- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 2 Раунда (см ниже)
- **Подъемы:** Нет

Огонь является элементом мысли, стремительной мысли. Вы притягиваете скорость ками Огня для помощи вам в прочтении следующего прочитанного вами заклинания. Время творения следующего заклинания Огня, прочитанного вами, уменьшается на 4 Раунда. Если у следующего заклинания Уровень Мастерства 3 или ниже, оно творится мгновенно, как Простое Действие. Однако, если вы не начнете творить новое заклинание в течение следующих 2 Раундов, польза от этого заклинания истечет.

Острота Ума MENTAL QUICKNESS

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна вещь
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Нет

Ками Огня могут наполнить физический объект и оставаться в нем длительное время. Сюэндзя разработали много способов использовать эту технику для помощи себе и другим. Это заклинание, одно из самых простых подобного рода, наполняет материальную вещь умом и остроумием огня. У того, кто имеет эту вещь, увеличивается Интеллект на 3 ранга в течение всего срока действия заклинания.

Беспощадный Зной RELENTLESS HEAT

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2 (Защита)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна броня
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 Раунда)

Это заклинание предназначено для защиты буси, наполнив его броню ками Огня. Цель заклинания - доспехи, которые светятся с силой беспощадного пустынного солнца. Любой противник, который пытается ударить человека, носящего эту броню, неважно успешная атака будет или нет, сразу считается Уставшим до начала своего следующегохода. Штрафы применяются к броску атаки, инициировавшего заклинание, и любые атакующие в Стойке Полной Атаки должны немедленно принять Стойку Атаки вместо этого. Это заклинание не оказывает никакого влияния на дальние атаки или заклинания, которые направлены на носящего эти доспехи.

Хвост Огненного Дракона TAIL OF THE FIRE DRAGON

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 4 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Это заклинание призывает нескольких ками Огня сформировать подобное кнуту щупальце, которое простирается от руки заклинателя. Пламенное Щупальце не сожжет вас, так как ками благодарны за возможность пожечь других по вашей просьбе. Вы можете использовать это щупальце для атаки врагов в пределах 30 футов от вас, растягивая его и возвращая с молниеносной скоростью. Ваш бросок атаки с щупальцем равен вашей Ловкости + (дважды ранг школы), сохраняя при этом вашу Ловкость. Щупальце имеет DR, равный вашему Кольцу Огня.

Страж Чистоты WARD OF PURITY

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 2 (Страж)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** радиус 15 футов от касаемого объекта
- **Продолжительность:** 1 день
- **Подъемы:** Нет

Хотя Земля - традиционный способ противостояния злым силам, таких как Скверна Земли Теней, духов Огня также можно призвать очистить и уничтожить духовные мерзости. Это заклинание связывает ками Огня с определенным местом, которое они защищают от сил зла. Творение заклинания требует написания сложного иероглифа на плоской поверхности мелом или чернилами и занимает одну минуту концентрированных усилий, после чего необходимо сделать бросок заклинания. После этого Страж Чистоты активируется, и сила ками начинает действовать полностью, и ками в надписи защищают область от влияния Земли Теней или Лживой Тьмы.

Люди или существа, по крайней мере с 1 рангом Скверны или находящиеся под контролем Лживой Тьмы, должны сделать состязательный бросок Силы Воли против вас, чтобы войти в зону действия эффекта; вы получаете бонус +5 на этот бросок. Кроме того, существа, которые успешно вошли в зону действия страдают от сильной боли, так как мощь стража выжигает их сущность. Их тела загораются, и они получают Раны, равные сумме вашего Кольца Огня и ранга Проницательности, каждый Раунд, пока они остаются в зоне действия.

На заклинания и снаряды Страж Чистоты не действует. Объект, на котором начертан страж, должен оставаться неподвижным, а надпись должна оставаться четко различимой все время, иначе Страж будет развеян.

Если Стражи Чистоты пересекаются, их влияние не складывается.

Дыхание Огненного Дракона BREATH OF THE FIRE DRAGON

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 3
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** 15 футов в длину, 5 футов в ширину взрыв
- **Продолжительность:** 4 Раунда
- **Подъемы:** Нет

Это заклинание - молитва Огненному Дракону, одному из самых могущественных небесных существ, просящая о толике его мощи. Если заклинание сотворено успешно, вы получаете способность выдыхать огонь из вашего открытого рта один раз за Раунд как Простое Действие. Пламя имеет DR, равный вашему Кольцу Огня и поражает каждую цель перед вами в зоне действия. Вы можете предпринимать другие действия, вместо огненного дыхания, пока это заклинание действует, но вы не можете говорить или произносить заклинания. Заклинание истекает после четырех Раундов, но вы можете закончить это заклинание до этого во время Стадии Реакции любого Раунда.

Огненный Гнев FIERY WRATH

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 3
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одно одиноко стоящее строение, или область 50 футов на 50 футов
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Изначально Огненный Гнев был создан, чтобы очистить кустарник для сельского хозяйства и снести деревянные конструкции с минимумом затрат и вреда; но также его используют для розжига костров для ритуалов и торжеств. Заклинание позволяет уничтожить здание или другое сооружение, взывая к ками Огня в материале цели. Все горючие материалы внутри зоны действия сразу загораются, не оставляя ничего, кроме пепла. Огонь нельзя погасить ничем, за исключением магических средств; обычная вода, песок и другие средства не будут иметь никакого эффекта.

Целью заклинания может быть только одно строение, и огонь не будет распространяться на прилегающие строения, так как ваши молитвы удержали ками Огня под жестким контролем. Живые существа и материалы, которые не воспламеняются, не будут затронуты этим заклинанием; одежда на людях, оказавшихся в зоне действия, конечно сгорит, но их кожа будет лишь слегка опалена.

Кулак Осано-O THE FIST OF OSANO-WO

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 3 (Гром)
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона Действия:** 20 футов радиус
- **Продолжительность:** 1 Раунд
- **Подъемы:** Зона (+ 10 футов радиус)

Более мощная молитва к Фортуне Грома, это заклинание призывает его гнев опустошить целую область. Множественные удары молний и подобные кулаку болты пламени атакуют с небес, ударяя по зоне действия. Слабые и легко поджигаемые строения (например, большинство рокуганских домов) разрушаются от ярости заклинания или загораются. Заклинание имеет DR, равный вашему Кольцу Огня, нанося этот урон любому пойманному в зоне действия. Использование этого заклинания в населенных пунктах считается уголовным преступлением, если у сюэгэндзя нет особых обстоятельств, так как в рокуганских городах пожары страшны.

Марево Битвы HAZE OF BATTLE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 3 (Битва)
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 5 Раундов или 1 час вне боя
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Духи Огня известны своим неустойчивым и темпераментным характером, и сюгэндзя может дезорганизовать своих противников в бою, наполняя их этим аспектом Элемента. Цель этого заклинания наполняется несфокусированной яростью Огня, что влечет ее гнев и заставляет потерять ракурс. Цель немедленно принимает Стойку Полной Атаки и не может переключиться с этой Стойки в течение всего срока действия заклинания. Если заклинание творится вне боя, цель получает Недостатки Дерзкий и Противовес на время действия заклинания.

Эффекты этого заклинания можно преодолеть сильной волей. Цель может попытаться противостоять, сделав состязательный бросок Силы Воли, но вы добавляете свой Огонь на свой бросок. Если заклинание сотворено в бою, этот бросок происходит во время этапа Реакции (можно принять каждый Раунд). Если заклинание вне боя, бросок делают один раз каждые 10 минут.

Голодный Клинок HUNGRY BLADE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 3 (Ремесло)
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одно оружие
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Это заклинание является более мощной версией Кусачей Стали и предназначено для улучшения любого оружия, а не просто меча. Заклинание укрепляет дух Огня в одном оружии, заставляя его выйти и создать тонкую оболочку из огня вокруг него. Владелец оружия добавляет +1k0 ко всем броскам атаки, и все кости на броске урона взрываются на результате 8 или выше. Каждая кость может взорваться на 8 или 9 только один раз за бросок, даже если у владельца имеются другие эффекты, которые позволяют костям взорваться на 9.

Хищный Рой RAVENOUS SWARMS

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 3
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Более мощная и сложная форма молитвы, которая призывает Огонь Изнутри, это заклинание не только повреждает цель, но и нарушает ее собственные попытки призвать kami Огня, что делает его очень эффективным оружием против огненных сюгэндзя. Вы призываете болт пламени, который летит к цели с дикой энергией. Пламя наносит 4k3 Ран при соприкосновении, а затем обволакивает противника на время действия заклинания, ожидая, когда он ошибется. Если цель сотворит любое заклинание Огня в течение этого времени, kami Огня мгновенно нанесут удар в 3k3 дополнительные Раны и заставят бросок заклинания автоматически провалиться. (Цель теряет соответствующую ячейку заклинания, как при обычном провале.)

Яркий Свет SHINING LIGHT

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 3 (Защита)
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одни доспехи
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Урон (+1k0 за 2 Подъема), Продолжительность (+2 Раунда)

Другой пример заклинания, которым можно наполнить вещи kami Огня, это заклинание временно связывает kami Огня в элементе брони (например, шлем или грудная пластина). Броня излучает яркий свет, который становится ослепительным, когда владелец подвергается нападению. Каждый раз, когда владелец брони подвергается нападению в ближнем бою, сразу же после этого противник получает 2k2 Раны и становится Ослеплен до этапа Реакции того же Раунда. Заклинание не имеет никакого влияния на дальние атаки.

Смерть Огня DEATH OF FLAME

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 4
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Нет

Это заклинание переносит гнев Огня на цель, подавляя ее Огонь и занижая ее Ловкость и Интеллект на величину, равную вашему Кольцу Огня, до минимума 1. Если вы сохраняете концентрацию на протяжении всего эффекта заклинания, цель не может избежать его последствий. Если вы

не сохраняете концентрацию, каждый Раунд в начале своего хода цель может сделать состязательный бросок Огня против вас (используя изначальное Кольцо Огня), чтобы закончить эффект заклинания.

Защита Огненной Бури DEFENSE OF THE FIRESTORM

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 4 (Защита)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одни доспехи
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Более мощная форма заклинаний, таких Яркий Свет, эта молитва призывает ауру магического пламени на доспехи, окружая и защищая владельца. Это пламя не вредит носителю брони и не вредит живым существам. Тем не менее, все деревянное оружие (в том числе стрелы и многое древковое) немедленно сгорает, прежде чем достигнет цели, не нанося ни каких повреждений. Пламя также мешает видеть цель, увеличивая TN Защиты на +20.

Кузня Ремонта THE MENDING FORGE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 4 (Ремесло)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна вещь
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Это простое и мощное заклинание имеет только одну функцию: призвать творческую силу Огня, чтобы вернуть то, что было разрушено. Любая поврежденная или разрушенная вещь может быть восстановлена этим заклинанием, при условии, что все ее части собраны перед заклинателем. (Если некоторые элементы отсутствуют, то заклинание будет автоматически провалено.) Заклинание занимает 1 минуту на творение, и вы должны быть сосредоточены в течение этой минуты. В случае успеха, заклинание восстанавливает вещь в целом и неповрежденном состоянии. Следует отметить, чтобы восстановить вещи необычного качества, ками Огня должны работать больше, и, если вы используете это заклинание, чтобы восстановить нэмуранай или вещь Прекрасного качества или лучше, вы должны предложить ками Огня подарок (еще одну вещь для сжигания и уничтожения), равный по ценности восстанавливаемой вещи.

Символ Огня SYMBOL OF FIRE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 4 (Страж)
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** радиус 10 футов
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Нет

Жрецы ками способны писать мощные обереги, которые вызывают силу Элементов против всех, кто попытается пройти через них. Символ Огня можно написать на неподвижный предмет, чаще всего двери, окна, ворота или какой-либо другой проход. Любой, кто пытается пройти через этот проход или иначе пройти по зоне действия, должен преуспеть в состязательном броске с использованием своей Воды против Огня заклинателя. Проиграв, он становится Ошеломлен и Ослеплен на один Раунд и получает 3к3 Раны. Это заклинание можно развеять творением другого Символа Огня любым сюгэндзя, или путем разрушения поверхности, на которой символ был начертан. Вы можете иметь только один Символ Огня одновременно, и заклинания Символа различных элементов не могут влиять на одну и ту же область.

Стена Огня WALL OF FIRE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 4
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона Действия:** Особая
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Зона действия (+1 прирост, см ниже)

Вы призываете ками Огня создать стену пламени, преграждая проход всем. Стена имеет размеры 10 футов высоты, 1 фут ширины и 25 футов длины и наносит 6к6 Ран любому, кто прикасается к ней. По желанию эта стена может быть короче или тоньше в пределах общего объема спецификаций, но вся масса пламени должна быть как-то использована. Стену можно создать в области, где стоят люди или существа, заставляя их делать бросок Рефлексов против TN 20, чтобы избежать урона от огня.

Вы можете использовать Подъем для увеличения одной из спецификаций (высота, ширина или

длина) по своему базовому приросту (10 футов, 1 фут или 25 футов, соответственно).

Страж Грома WARD OF THUNDER

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 4 (Защита, Страж, Гром)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** радиус 15 футов от брони
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Нет

Защиту Осано-О можно временно призвать на доспехи сотворением этого заклинания и написания иероглифа грома на броне. Все в пределах 15 футов от брони находятся под защитой Осано-О и полностью защищены от не-магического огня и грома на время действия заклинания. Кроме того, любое заклинание Огня, сотворенное сюгэндзя на кого-то, кроме себя, которое нацелено на кого-то в области эффекта этого заклинания, имеет увеличенный TN на +20.

Разрушительная Волна DESTRUCTIVE WAVE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 5
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 25 футов
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Урон (+1k1 за 2 Подъема)

Сильное атакующее заклинание, изначально разработано Элементальными Мастерами Исава, эта молитва призывает большую массу ками Огня, которые катятся в направлении от заклинателя волной опаляющего пламени. Каждая цель в пределах зоны действия, будь то друг или враг, получает 7k7 Ран, для бушующего пламени нет разницы между союзником и врагом. Вы один не получаете урон от заклинания.

Неугасаемая Ярость EVERBURNING RAGE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 5
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** 1 Раунд
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Цели (+1)

Мощное проклятие, которое наполняет цель разгневанными духами Огня, ломающими ее тело болью, так как ками обжигают нервы и связки. На время действия заклинания жертва считается на ранге Ран Смертельно Ранен и получает все связанные с этим штрафы и состояния, хотя фактически не получает никаких Ран от заклинания. Когда заклинание истекает, боль мгновенно прекращается, и цель может встать, как будто ничего не случилось. Некоторыми школы сюгэндзя принимают это заклинание несколько неоднозначно, в частности наиболее мирные из них, так как оно подразумевает немного больше, чем умышленное причинение боли. Несколько сюгэндзя даже отметили определенные тревожные сходства между эффектами этого заклинания и определенными проклятиями махо.

Следуй за Пламенем FOLLOW THE FLAME

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 5
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** Смотри ниже
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Урон (+1k0 за Подъем)

Это заклинание предоставляет вам исключительный контроль за ближайшими ками Огня, позволяя вам уговорить их на очень необычную и ужасающую атаку. На Раунде, когда это заклятье сотворено, и каждый Раунд после этого вы можете объявить цель в прямой видимости в пределах 300 футов и послать к ней поток огня, подобно змее по земле. (На более поздних Раундах обозначение цели таким образом является Простым Действием.) Поток огня движется со скоростью 75 футов за Раунд, обходя непроходимые (или легковоспламеняющиеся) барьеры для того, чтобы достичь свою цель. Как только огонь достигнет цели своего назначения, она воспламеняется, получая 6k5 Ран. Субъект начинает гореть и получает половину от Ран (округляется вниз) каждый последующий Раунд, пока огонь не потушат обычным способом или продолжительность заклинания не истечет.

Свет Солнца LIGHT OF THE SUN

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 5 (Нефрит)
- **Диапазон:** 100 футов

- **Зона действия:** радиус 30 футов
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Нет

Эта молитва призывает силу Солнца, которого почитают во всем Рокугане, и особенно любима семьей Моси, хотя знают ее сюгэндзя по всей Империи. Заклинание призывает сверху концентрированный луч чистого солнечного света, чтобы наказать недостойных. Любой в зоне действия получает 2k2 Раны за Раунд из-за сильной жары. Человеческие цели (и только) получают дополнительные 2k1 Раны за каждый ранг Чести ниже 4, и еще 2k2 Раны, если обладают по крайней мере 1 рангом Скверны Земли Теней или контролируются Лживой Тьмой. Человеческие цели, у которых ранг Чести 0, становятся Ослеплены на количество Раундов, равное вашему Кольцу Огня.

Крылья Феникса WINGS OF THE PHOENIX

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 5 (Путешествие)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Нет

Феникс - один из самых мощных символов Огня, известных в Рокугане, и это заклинание призывает его сущность, чтобы предоставить заклинателю мощь полета. Когда это заклинание сотворено, вы призываете облака ками Огня, которые принимают форму гигантских крыльев, прорастающих из вашей спины. Вы получаете возможность летать на время действия заклинания, двигаясь со скоростью 10-кратное Кольцо Воды для Свободного Действия или 20-кратное Кольцо Воды для Простого Действия. Если вы находитесь в воздухе при окончании заклинания, ками Огня опустят вас на землю перед своим уходом.

Луч Преисподней BEAM OF THE INFERNO

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 6
- **Диапазон:** 200 футов
- **Зона действия:** Одна цель
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Это, пожалуй, самое смертоносное заклинание, доступное сюгэндзя, и одно из самых грозных заклинаний, разработанных когда-либо в империи. Молитва создает огромный взрыв огня у выбранный цели, который наносит 10k10 Ран. Заклинание будоражит всех ками Огня в области в состоянии возбуждения, и нормальный огонь в диапазоне заклинания горит жарче и сильнее еще много минут после сотворения этого заклинания.

Мир Вечного Солнца GLOBE OF THE EVERLASTING SUN

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 6 (Защита)
- **Диапазон:** 500 футов
- **Зона действия:** 1 миля
- **Продолжительность:** 1 день
- **Подъемы:** Нет

Это могучая молитва призывает всех ками Огня в зоне оставаться тихими и спокойными, успокаивая их, что часто сокрушает их. Это заклинание часто используют во время крупных фестивалей, таких как коронация нового Императора. На время действия заклинания все здания в пределах зоны действия имеют иммунитет к воздействию магического огня, и TN для всех заклинаний Огня в этой области увеличивается на +15. Обычный огонь по-прежнему воспламеняется и горит, но делает это вяло и распространяется тяжело.

Клинок Души THE SOUL'S BLADE

- **Кольцо / Мастерство:** Огонь 6 (Ремесло)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одно оружие
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд за 3 Подъема)

Это заклинание наполняет оружие невероятно мощными ками Огня, наделяя оружие яростью бушующего огненного шторма. Буси, вооруженный этим оружием, становится ужасным противником, ибо духи Огня шокируют и ошеломляют врагов с каждым ударом. На время действия заклинания оружие будет преодолевать Неуязвимость, и каждое попадание в цель с ним автоматически Оглушает.

Заклинания Воды

Водяной Бо BO OF WATER

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1 (Ремесло)
- **Диапазон:** Личный или 20 футов (смотри ниже)
- **Зона действия:** Одно созданное оружие
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Урон (+1k0), Продолжительность (+5 минут), Диапазон (+5 футов)

Вы призываете посох из самой воды, жесткий, как реальная вещь, несмотря на водяную природу. Стандартная форма оружия - бо, но за Подъем можно поменять форму на любой другой посох по вашему выбору. Оружие имеет DR 1k2. Если вы не обладаете Навыком Посохи, вместо него вы можете использовать ваш ранг школы. Если вы обладаете Навыком Посохи, то это оружие дает вам один Бесплатный Подъем, который можно использовать только на Маневр Нокдаун. Это оружие исчезает, как только потеряет контакт с вашей рукой. Вместо призыва оружия для себя, вы можете призвать его в руки союзника в радиусе 20 футов. Он считается как заклинатель для всех эффектов заклинания, но не получает Бесплатный Подъем.

Ясность Цели CLARITY OF PURPOSE

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1 (Битва)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 10 футов вокруг заклинателя
- **Продолжительность:** 2 Раунда
- **Подъемы:** Зона (+5 футов), Продолжительность (+1 Раунд за 2 Подъема)

Одно из многих преимуществ воды - скорость. Все союзники в зоне действия этого заклинания получают бонус +5 к Инициативе на время действия заклинания.

Ослабление Силы EBBING STRENGTH

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1 (Защита)
- **Диапазон:** 20 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Энергия течет через вселенную так же, как вода течет через смертную оболочку. Вы можете направить свою энергию в других, этим самым ослабляя себя и укрепляя их. Вы можете уменьшить любую из ваших физических Черт на число вплоть до вашего ранга школы. Цель этого заклинания увеличивает ту же физическую Черту на то же число. Если ваша черта снижается до 0 в результате этого заклинания, вы сразу же теряете сознание и продолжительность заклинания уменьшается до 1 Раунда. Ни одна Черта не может быть увеличена с помощью этого заклинания выше чем в 2 раза от обычного ранга.

Путь к Внутреннему Миру PATH TO INNER PEACE

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Ками Воды могут влиять на потоки воды через тело, резко ускоряя процесс естественного заживления. Вы можете использовать это заклинание для исцеления Ран у другого человека. Это заклинание восстанавливает число Ран у цели, равное числу, на которое бросок заклинания превысил TN.

Рассуждение Пан Ку REFLECTIONS OF PAN KU

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1 (Гадание)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Один объект
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Гадание на способности объекта - один из самых простых уроков, которым учат в храме учеников воды. Если это заклинание успешно сотворено на объекте, вы автоматически узнаете всю силу и способности, которыми обладает объект. Наиболее часто используется для выявления любых сверхъестественных качеств вещи, таких как нэмуранай или проклятье на оружии, но также можно определять заклинание, содержащееся в молитвенном свитке сюэндзя. Это заклинание не позволит прочесть свиток, если он написан шифром, который заклинатель не знает, но он по крайней

мере может идентифицировать заклинание на свитке. Это заклинание также предоставляет заклинателю знания о происхождении вещи в очень общих чертах, таких как, где она была выкована, Клан человека, который носил ее длительное время, или что-то подобное на усмотрение ГМа.

Поворот Судьбы REVERSAL OF FORTUNES

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Универсальность - область воды, и благословенные ею пожинают плоды. На время действия заклинания цель может сразу перебросить один любой бросок за один Раунд. Это должно быть сделано сразу же после завершения первого броска, и цель может использовать результат любого броска.

Бегущая Волна THE RUSHING WAVE

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1 (Путешествие)
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 1 Раунд
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Вы можете временно увеличить скорость цели вашего заклинания. Это заклинание позволяет цели предпринимать Свободное Действие Движения до 10-кратного Кольца Воды в футах (вместо обычного 5-кратного). Без Подъема на Продолжительность преимущество от этого заклинания должно быть использовано на следующем Ходу цели или оно потеряется.

Скорость Водопада SPEED OF THE WATERFALL

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1 (Путешествие)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек или существо
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+10 минут), Диапазон (может увеличиться до 10 футов за 2 Подъема)

Наполненные сущностью Воды двигаются гораздо быстрее, чем когда-либо прежде. Цель этого заклинания может двигаться на общее расстояние за Раунд, равное ее 20-кратной Воде в футах плюс дважды ваше Кольцо Воды. Это заклинание не дает цели дополнительное движение, оно просто увеличивает максимально возможное расстояние, на которое она может двигаться за Раунд на время действия заклинания.

Дух Воды SPIRIT OF THE WATER

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1 (Битва)
- **Диапазон:** 20 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов), Особые (увеличивает дополнительное действие до Сложного за 5 Подъемов)

Дух Воды текуч и быстр. Цель получает одно дополнительное Простое Действие во время этапа Реакции Раунда, в котором это заклинание будет завершено. Это Действие нельзя использовать для атаки.

Сочувственные Энергии SYMPATHETIC ENERGIES

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 1
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов), Особые (см ниже)

Потоки энергии между всеми живыми существами текут также, как вода течет через землю. Вы можете передавать эффекты любого из имеющихся заклинаний от вас к желаемой цели этого заклинания. За 3 Подъема вы можете передавать эффекты одного заклинания от одного желаемой цели к другой желаемой цели. Вы не можете передавать заклинания между целями, которые не хотят этого.

Плащ Мия CLOAK OF THE MIYA

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2 (Защита)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Вы укутались в защитные объятия волны. Ваш TN Защиты увеличивается на сумму вашего Кольца Воды и ранга школы на время действия заклинания.

Благословение Инари INARI'S BLESSING

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2 (Ремесло)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** Созданная снедь
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Особые (достаточно пищи для одного дополнительного человека за Подъем)

Инари - Фортуна риса, и одна из самых любимых божественных сущностей во всей Империи. Это заклинание призывает благословение Инари и создает сытную еду и питье по вашему распоряжению. Это заклинание создает достаточно еды и питья для числа людей, равного вашему рангу школы +1, на один день. Без Подъема эта пища пресная, но питательная, например, неприправленный рис и вода, но Подъемами вы можете увеличить качество еды до морепродуктов или чая, по усмотрению ГМа. В Землях Теней TN для этого заклинания удваивается.

Отражающий Пруд REFLECTIVE POOL

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2 (Гадание)
- **Диапазон:** 10 миль
- **Зона действия:** водоем / местоположение цели
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+10 миль)

Непостижимое знание Воды - большое благо для тех, кто знает способы призвать его. Вы можете всмотреться в водоем, который может быть малым как лужа, и через него увидеть знакомое место, как если бы вы присутствовали там, хотя вы можете только видеть то, что происходит, но не слышать. Для того чтобы место стало вам знакомым, вы должны либо провести там много времени (ваш дом, додзё, предпочитаемый храм и т.д.), либо потратить минимум десять минут в медитации на этом месте. Для этого заклинания можно использовать любой водоем, но так как видениям приданы визуальные образы, изображение будет более ясным в более крупных водоемах.

Омолаживающий Пар REJUVENATING VAPORS

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Цели (еще один человек за 2 Подъема)

Вода смывает все нечистое, освежает и оживляет своим прикосновением. Цель этого заклинания мгновенно освежается, как будто только что проснулась после полноценного сна. Оно не восстанавливает потраченные Очки Пустоты, но может устранить усталость и истощение. При использовании на сюгэндзя, это заклинание восстанавливает слоты заклинаний, связанные с Кольцом Пустоты (их можно использовать для любых Элементов), но не слоты заклинаний, связанные с другими Кольцами. Способности, которые персонажи могут использовать ограниченное число раз за день, с помощью этого заклинания не обновляются. Ни один человек не может извлечь выгоду из Омолаживающего Пара чаще, чем один раз в течение 24 часов.

Стоящий Против Волн STAND AGAINST THE WAVES

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2 (Битва)
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов за 3 Подъема)

Самурай, обладающий скоростью и силой могучей реки, является опасным противником. Цель этого заклинания получает Простое Действие во время этапа Реакции текущего Боевого Раунда. Это Действие можно использовать только для атаки. Если цель не в состоянии предпринять атаку как Простое Действие, это заклинание вместо этого дарует ему Сложное Действие. Этим заклинанием нельзя дать сюгэндзя способность сотворить второе заклинание в том же Раунде.

Связывающие Узы THE TIES THAT BIND

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2 (Гадание)
- **Диапазон:** 10 миль
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+2 мили)

Даже легкое касание создает связь, и эта связь может быть изучена посредством духов Воды. Это заклинание позволяет искать духов Воды в одном конкретном объекте. Вы должны быть знакомы с этим объектом, либо проведя много времени рядом с ним, либо создав его лично. Если объект находится в пределах этого заклинания, вы будете знать направление и относительное расстояние до него от вашего текущего положения.

Скорость Волны WAVE-BORNE SPEED

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2 (Путешествие)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 2 Раунда
- **Подъемы:** Нет

Скорость реки можно передать знающему сюэндзя. Ваше Кольцо Воды увеличивается на 2 при определении расстояния, как далеко вы можете переместиться в рамках любого Действия Движения в течении текущего Раунда или в следующем Раунде.

Мудрость и Ясность WISDOM & CLARITY

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 2
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Длительность (+30 минут), Цели (можно нацелить на другого за 2 Подъема)

Прося проницательности у kami Воды, сюэндзя может значительно увеличить свою способность воспринимать мир вокруг себя. На время действия заклинания скорость чтения удваивается, и вы будете идеально запоминать всё прочтенное, пока вы находитесь под воздействием этого заклинания. Это заклинание не облегчает понимание, поэтому любой незнакомый язык или шифр вам всё еще совершенно непонятен.

Близко ко Льду NEAR TO ICE

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 3
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (увеличивается до 10 футов за 2 Подъема)

Как вода становится прочной и устойчивой с приближением зимы, так и вода с человеческой формой становится грозной и более долговечной. У цели этого заклинания все текущие штрафы Ран сводятся на нет в течение всего срока действия заклинания. Любые новые дополнительные штрафы начинают действовать, но эффективное значение их равно разнице между начальным штрафом и новым штрафом. Раны не заживляются этим эффектом, они просто перестают мешать.

Вырастить Раны REGROW THE WOUND

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 3
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Особые (ваша Вода увеличивается на 1 для целей лечения, за Подъем)

Вода течет во всем, и вытекает из всего. С вытеканием она может унести всё нежелательное. Боль и страдания, вызванные травмами, могут быть переправлены из человека в бесконечный океан, где потом потеряются навсегда. У цели этого заклинания восстанавливается число Ран, равное вашему Кольцу Воды плюс ваш ранг школы, каждый Раунд, пока заклинание действует. Вы должны касаться цели, когда творите заклинание, но после этого заклинание можно поддерживать без физического контакта.

Тихие Воды SILENT WATERS

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 3 (Защита)

- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** Разная
- **Подъемы:** Нет

Память океана бесконечна, и его огромная мощь может покоиться в ожидании в течение очень долгого времени. После завершения успешного сотворения заклинания вы можете сразу же сотворить второе заклинание любого Элемента. Второе заклинание должно быть таким заклинанием, которое вы можете сотворить обычно, и у него должен быть Уровень Мастерства 3 или ниже. Если второй бросок заклинания успешен, второе заклинание сохраняется внутри вас, и не будет активировано до определенного физического эффекта, который вы указываете во время сотворения. Триггером заклинания может быть, например, определенное произнесенное вами слово, вытащенный клинок или падение в бою. Независимо от триггера, когда это происходит, второе заклинание вступает в силу немедленно, как будто вы только что закончили сотворение заклинания. Персонаж никогда не может использовать одновременно несколько заклинаний Тихие Воды. Если повторно использовать заклинание на того же человека, текущее "сохраненное" заклинание сразу же будет развеяно и заменится на новое.

Удар Цунами STRIKE OF THE TSUNAMI

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 3 (Битва)
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** конус, зарождающийся на заклинателе, десять футов в ширину на конце
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Урон (+1k0), Диапазон (+5 футов), Особые (+5 к TN на Бросок Земли за Подъем)

Вода есть везде, и подчиняется приказам благословенного ею сюгэндзя. Вы призываете сокрушительную волну воды, опустошающую все на своем пути. Волна наносит 3к3 Раны всему в зоне действия, и все противники в пределах зоны действия должны сделать бросок Земли (TN 15) или сбиты с ног (Нокдаун). Также очевидно, что всё в зоне действия пропитается водой.

Видения Будущего VISIONS OF THE FUTURE

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 3 (Гадание)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Нет

Хотя это и не так надежно, как природный дар предвидения (что бывает крайне редко) и Заклинания Пустоты на гадание (что так же редко), это заклинание всё же позволяет увидеть будущее. Оно изначально было разработано в семье Томбо из клана Стрекозы, и нередко используется за пределами их клана. Для заклинания требуется большой бассейн стоячей воды, в который вы должны пристально вглядываться. После завершения заклинания вы входите в короткий транс и видите образы вещей, которые еще не произошли. Эти образы редко прямые, и, как правило, символические (насилие изображается как сцена сражения, например), но предсказанные события совершенно точны и сбудутся, если этому не помешает ваше прямое вмешательство. Только сюгэндзя, сотворивший это заклинание, может увидеть события в видении. Многие сюгэндзя считают, что использование этого заклинания противоречит естественному порядку, и негативно относятся к нему и к тем, кто это заклинание использует.

Идущий по Волнам WALKING UPON THE WAVES

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 3 (Путешествие)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Длительность (+1 минута), Цели (+1 цель за Подъем)

Ками Воды поддерживают тех, кто имеет их милость, и предоставляют им проход. Цель этого заклинания может перемещаться по поверхности воды, как по твердому основанию (Основная Поверхность). Если поверхность воды нарушается, как во время шторма набегающими на берег волнами или любым другим подобным событием, поверхность считается Труднопроходимой Местностью.

Благословение Ками Воды WATER KAMI'S BLESSING

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 3
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек (может быть заклинатель)

- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Особые (ваше Кольцо Воды считается на 1 ранг выше за 2 Подъема)

Взывая к чистоте воды, вы можете получить колоссальное понимание мира вокруг вас. Цель этого заклинания получает бонус ко всем броскам, основанных на Восприятии, будь то бросок Черты, бросок Навыка или любой другой, состоящий в бросании числа дополнительных костей, равного вашему Кольцу Воды.

Владычество Суйтэнгу DOMINION OF SUI TENGU

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 4 (Гадание)
- **Диапазон:** 100 миль
- **Зона действия:** Два водоема
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Диапазон (+10 миль)

Фортуна Моря - гневная сущность, но он все-таки благословляет тех, кто обратится к нему должным образом. Это заклинание, созданное кланом Богомола, позволяет заглянуть в водоем, который должен быть по крайней мере 1 фут шириной и 1 дюйм глубиной, и увидеть любое место в Империи из любого другого водоема, находящееся в пределах диапазона заклинания. Это может быть любая точка вдоль берега моря, озера, реки, ручья или даже лужи, но вы должны знать, где находится водоем, на который вы нацелены. У вас есть возможность видеть все вокруг этого водоема, как если бы вы погрузились в него. Но вы не можете услышать, что происходит, только увидеть это.

Приливы и Потоки Битвы EBB & FLOW OF BATTLE

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 4 (Битва)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** Все выбранные союзники в радиусе 50 футов от заклинателя
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд за два Подъема)

Подвижность является одной из сильных сторон Воды. В схватке или битве подвижность является ключом для выживания. Это заклинание увеличивает скорость передвижения всех союзников в зоне действия. Вы можете исключить отдельных союзников из-под действия заклинания, если хотите. Все, кто попал под действие заклинания, могут перемещаться на расстояние, равное их 10-кратному Кольцу Воды в футах как Свободное Действие (обычно это Простое Действие).

Сердце Водяного Дракона HEART OF THE WATER DRAGON

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 4
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Индивидуальные цели в количестве ранга школы заклинателя (может включать заклинателя)
- **Продолжительность:** 1 Раунд за ранг школы
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Особые (+1k0 к исцелению за 2 Подъема)

Водяной Дракон - благожелательная сущность, и его благословение сильно. Каждый раз, когда цель этого заклинания получает урон в течение действия заклинания, она мгновенно восстанавливает 1k1 Ран.

Путь не Окончен THE PATH NOT TAKEN

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 4
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 1 день
- **Подъемы:** Особые (получить один бонусный слот заклинания за 5 Подъемов)

Ни один элемент не может сравниться с явной универсальностью и адаптивностью Воды. Перед сотворением этого заклинания вы должны выбрать Кольцо, которое вы временно ослабите, и еще, которое вы временно усилите. После успешного завершения этого заклинания вы можете перенести неиспользованные ежедневные слоты заклинаний от ослабленного Кольца к усиленному Кольцу. Это заклинание длится ровно один день.

Удар Текущих Вод STRIKE OF THE FLOWING WATERS

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 4
- **Диапазон:** 10 футов
- **Зона действия:** Одна цель человек (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** 1 Раунд
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Вода течет поверх и через препятствия, и может переплетаться с их энергией. Цель этого заклинания может игнорировать бонусы у своих врагов к TN Защиты от надетой брони, от эффектов заклинаний Уровня Мастерства 3 и ниже и от других механических воздействий не-Техник. Против нечеловеческих существ, которые не носят броню, оно позволяет считать их TN Защиты на 5 ниже. Это заклинание не снимает бонус Понижения Урона от брони, и не снижает увеличение TN Защиты, предоставленное в результате принятия Стоек Защита или Тотальная Защита.

Символ Воды SYMBOL OF WATER

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 4 (Страж)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона Действия:** Особая
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Нет

Жрецы ками способны писать мощные обереги, которые вызывают силу Элементов против всех, кто попытается пройти через них. Символ Воды можно написать на неподвижном объекте, чаще всего это двери, окна, ворота или какой-либо другой проход. Любой, кто пытается пройти через этот проход или иначе пройти по зоне действия, должен преуспеть в состязательном броске с использованием своего Огня против Воды заклинателя. Проиграв, он подвергается воздействию сокрушающего ужаса и должен немедленно сделать бросок против Страх 7. У вас может быть только один Символ Воды одновременно, и заклинания Символа различных Элементов никогда не влияют на одну и ту же область. Это заклинание можно развеять сотворением Символа Воды любым сюэгэндзя, или путем разрушения поверхности, где символ был выгравирован.

Вечно Меняющиеся Волны EVER-CHANGING WAVES

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 5 (Иллюзия)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 час)

Высочайшее управление Водой может позволить плоти течь, подобно потоку жидкости. Это заклинание позволяет физически изменять ваше смертное тело, меняя формы, чтобы соответствовать другому физическому существу (смотри Книгу Пустоты, чтобы получить список наиболее распространенных природных существ Рокугана). В измененной форме вы сохраняете ваши Ментальные Черты. Для Физических Черт вы сохраняете высший ранг из вашей и новой сущности животного. Также получаете другие природные способности, в том числе природное оружие или сенсорные способности. Некоторые сюэгэндзя-традиционалисты смотрят на это заклинание, как на нечистое.

Финальная Связь THE FINAL BOND

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 5 (Гадание)
- **Диапазон:** Особый
- **Зона действия:** одна цель - объект или человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Величайшие связи никогда не нарушатся. Это заклинание позволяет вам определить местоположение одного объекта или личности, известной вам, независимо от ее местонахождения. Объект должен быть тот, возле которого вы потратили огромное количество времени или часто использовали в прошлом. Если целью заклинания является физическое лицо, он должен быть кем-то хорошо известным вам, например, член семьи или близкий друг. Вы мгновенно узнаете их примерное местоположение в Империи, это не точное местоположение, но хватает для любого чрезвычайно узконаправленного поиска (например, "город Рёко Овари Тоси", или "северные окраины Синомэн Мори"). Если цель находится за пределами Империи Рокугана, заклинание автоматически проваливается.

Руки Прилива HANDS OF THE TIDES

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 5 (Битва, Путешествие)
- **Диапазон:** радиус 100 футов с центром на заклинателе
- **Зона действия:** Число целей, равное Кольцу Воды заклинателя
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Зона (+10 футов), Цели (+1 за 2 Подъема)

Обмен энергией с помощью Воды - плевое дело, что в конечном итоге может привести также к обмену плоти. В зоне действия этого заклинания вы можете выбрать число желающих целей в количестве, вплоть до вашего Кольца Воды. Вы можете менять позиции этих целей, как считаете

нужным, обменивая одного на другого. В конце заклинания на каждом месте, которое было занято на начало заклинания, должна быть личность, но кто где находится может варьироваться в зависимости от количества людей.

Мощь Океана POWER OF THE OCEAN

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 5 (Защита)
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** количество дней, равное вашему рангу школы
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 день за 3 Подъема)

Вероятно, самый большой дар Воды - наделить даром мощного сюэгэндзя передавать его другим. Это заклинание - сложный ритуал, который требует час на сотворение и может быть сотворено только на согласную цель. На время действия заклинания цели не требуется никакой пищи, питья и сна. Число раз во время действия заклинания, равного вашему рангу школы, цель может пополнить свои Очки Пустоты, как Простое Действие; это эквивалентно восстановлению потраченных Очков Пустоты с помощью полноценного ночного отдыха. Цель также восстанавливает число Ран в час, равное удвоенному вашему Кольцу Воды. Если цель этого заклинания - сюэгэндзя, она восстанавливает все израсходованные слоты заклинаний на рассвете, независимо от того, был ли у нее какой-то отдых.

После истечения заклинания цель впадает в состояние полного истощения. Оно длится ровно половину продолжительности действия заклинания. В течение этого времени цель не может предпринимать какое-либо значительное физическое действие и может только вяло двигаться. Путешествия при этом совершенно невозможны.

Объятия Суйтэнгу SUITENGU'S EMBRACE

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 5 (Гром)
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

Фортуна моря - гневный, и требуется мало усилий от его верных сторонников при просьбе поразить других. Призывая Kami Воды, вы можете заполнить легкие цели морской водой, повреждая и потенциально убивая ее. Если заклинание успешно сотворено, цель не может предпринимать никаких других действий, кроме как пытаться противостоять заклинанию. Для всех намерений и замыслов, цель сводится к Уровню Ран Смертельно Ранен для его способностей предпринимать действия. Каждый Раунд она должна сделать Бросок Выносливости (TN 15), чтобы сопротивляться. Если цель делает три успеха в сумме, она тратит один дополнительный Раунд на выплёвывание морской воды, а затем полностью восстанавливается. Однако, если цель проваливает бросок два раза подряд, она падает без сознания и умирает в течение 1 минуты, если какая-либо форма магического или медицинского вмешательства не поможет ей.

Хотя средства борьбы с утоплением не очень хорошо известны в Рокугане, можно попытаться спасти человека от действия этого заклинания, сделав успешный бросок Медицина/Интеллект на TN 50.

Миролюбие Kami PEACE OF THE KAMI

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 6
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Нет

Высшее милосердие Водяного Дракона не знает меры. Цель мгновенно излечивается от всех болезней, его тело очищается от любых ядов, и все Раны полностью заживают.

Встань, Вода RISE, WATER

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 6
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Один вызванный дух
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Нет

Само море обретает форму, чтобы защитить вас. Конечная актуализация заклинания Вызов, это заклинание призывает массу kami чистой воды служить вам. Она принимает смутную форму гуманоида, примерно десять футов в высоту, с контуром, постояннодвигающимся и изменяющимся, из-

за его жидкой конструкции. Ками может двигаться на расстояние до 15-кратного вашего Кольца Воды в футах за Раунд, и увлажняет почву в радиусе 20 футов, делая всю местность в этом районе по крайней мере Умеренной Поверхностью (если уже она не была Сложной). Манифест ками рассматривается, как если бы он имел все Физические Черты, равные вашему Кольцу Воды, и атакует с Навыком Дзюдзюцу, равный половине вашего ранга Воды. Урон от этих атак имеет DR, равный вашему Кольцу Воды. Для целей принятия урона, дух имеет число Ран, как будто это человек с Землей, равной вашему Кольцу Воды, но не получает штрафы от Ран. Он Неуязвимый (см правила существ в Книге Пустоты). Если его раны дойдут до нуля ран, он будет развеян.

Нежная Ясность Воды WATER'S SWEET CLARITY

- **Кольцо / Мастерство:** Вода 6 (Гадание)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** Цель - водоём
- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Нет

Наивысшая форма гадания - это такая, которая говорит ясно и позволяет другим быть свидетелем этого. Фокусируя свою энергию на водоеме, вы можете призвать мощные видения будущего, основанные на вашем запросе. Вы можете задать один вопрос, а вода покажет ответ. Ответ принимает форму трех отдельных образов, которые могут быть соотнесены любым количеством способов, в том числе события, происходящие с течением времени, или три грани одного события. В отличие от других форм предсказаний, другие люди также могут быть свидетелями этих видений.

Заклинания Пустоты

Безграничный Взгляд BOUNDLESS SIGHT

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1
- **Диапазон:** 50 миль
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 4 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 миль)

Наиболее важный урок истикэн состоит в том, что всё связано через Пустоту и через Пустоту всё можно почувствовать. Фокусируя свою энергию, вы можете заглянуть за вуаль и увидеть другое место, как если бы стояли там. Это место должно быть вам знакомо, и вы должны были там однажды побывать. На время действия заклинания вы можете видеть и слышать всё, что происходит в другом месте, но вас не могут обнаружить, и ни в коем случае не можете взаимодействовать с вещами или лицами там. Во время действия заклинания ваше тело находится в трансе, что делает вас весьма уязвимыми для атак (ваш TN Защиты снижается до 5).

Извлечение Пустоты DRAWING THE VOID

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Особые (+1 Очко Пустоты за три Подъема)

Способность постигнуть саму Пустоту и получить из нее силу - жизненно-важный урок в подготовке всех истикэн. После завершения этого заклинания вы получаете дополнительные Очки Пустоты в количестве, равном вашему рангу школы +1. Если при этом число Очков Пустоты превысит число, которое вы можете обычно поддерживать, то вы теряете одно Очко Пустоты сверх максимума каждый Раунд, если его не тратите.

Протекай сквозь Пустоту FLOW THROUGH THE VOID

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** До одного кубического фута чистой Элементальной материи
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Зона (+1 кубический фут)

В Пустоте все равны, всё едино и ничто. Вы можете трансформировать небольшое количество чистой Элементальной материи (воды, огня, воздуха или земли в виде грязи или почвы) в любой другой элемент.

Лицезреть Сквозь Ложь SEE THROUGH LIES

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1

- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов), Особые (одно дополнительное Преимущество/Недостаток за Подъем)

Шаблоны, что содержат все вещи в Пустоте, существуют и у людей, тренированный исиикэн может распознать их. Вы узнаете самое высокостоящее Преимущество или Недостаток (по вашему выбору) у цели этого заклинания.

Чутье Пустоты SENSE VOID

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** радиус 25 футов вокруг заклинателя
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Зона (+ 5 футов)

Жизнь проявляется в Пустоте, как звезды - в ночном небе. Это заклинание позволяет вам войти в транс, во время которого вам станет известно о существовании и местонахождении всех живых существ в радиусе действия заклинания. Хотя вы знаете об их местоположении, вы не можете рассмотреть какие-либо подробности. Например, если три человека ждут вас за стенами замка, вы будете это знать, но вы не узнаете их. Также оно дает вам информацию о неразумных природных живых существах. Духи и существа Земли Теней распознаются как брешь в вашем восприятии, хотя это заклинание не поможет отличить Оскверненных людей от других.

Прикосновение Опустошения TOUCH THE EMPTINESS

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

Ощущение от Пустоты из первых рук может быть очень тревожным для тех, кто не привык к ней. Цели этого заклинания наносятся урон 1k1, и она становится Ошеломленной.

Нежность Пустоты THE VOID'S CARESS

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

Хотя, начинающие ученики исиикэн-до не могут влиять на структуру Пустоты, они могут производить очень краткосрочные изменения с ней. Вы можете свести на нет один Ментальный или Духовный Недостаток цели этого заклинания, максимум на 5 очков стоимости. Скверну Земли Теней нельзя удалить с помощью этого заклинания, хотя психические расстройства, которые могут быть ей вызваны, можно временно смягчить.

Очевидец Невыразимого WITNESS THE UNTOLD

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 1 (Гадание)
- **Диапазон:** 15 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

Вполне возможно обрести мимолетные проблески того, что еще не произошло, вглядываясь сквозь Пустоту. Если вы задерживаете свой Ход, то вы можете прервать цель этого заклинания после того как он объявил о своих действиях на Ход, но прежде, чем он предпринял их. Это можно делать в каждом Раунде пока действует заклинание. (Обычно если кто-то задерживает свой Ход, то он не может прервать Ход другого участника.)

Изменяющий Курс ALTERING THE COURSE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 2
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

У ирикэн гораздо больше возможностей для извлечения Пустоты, чем у других, и они могут делать это более сознательно. Вы можете потратить несколько Очков Пустоты на любой бросок пока действует заклинание. Это должен быть бросок, на который трата Очков Пустоты допустима (например, с помощью этого заклинания нельзя улучшать броски урона).

Испить Вашу Сущность DRINK OF YOUR ESSENCE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 2
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

С ростом силы ирикэн получает больше информации при изучении структуры человека через Пустоту. Вы узнаете больше информации о цели этого заклинания, в том числе его отдельные Кольца (но не Черты), его текущие штрафы Ран и одно слово, суммирующее его текущее настроение ("враждебный", "печальный", "запутанный" и т.д.).

Пустой Голос THE EMPTY VOICE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 2
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 5 минут
- **Подъемы:** Нет

Опираясь на суть всего, ирикэн призывает ками гораздо легче, чем обычно. Пока действует заклинание вы можете творить заклинания других элементов, не произнося молитвы вслух. Это относится только к заклинаниям равного или меньшего Уровня Мастерства (любое заклинание Уровня Мастерства 1 или 2).

Ложный Шепот FALSE WHISPERS

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 2
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Нет

Смешивание Пустоты двух существ, даже на мгновение, может помочь в манипуляции одного другим, если второй не готов к этому. Цель этого заклинания повторит фразу, которую вы скажете, дословно без каких-либо ощущений того, что она делает. Она скажет фразу своим нормальным голосом, независимо от того, как ее говорите вы. Этот эффект не позволит другим сотворить заклинания, даже если они за вас прочтут часть заклинания. Это заклинание позволяет такое действие только один раз, первое предложение, которое вы скажете пока действует заклинание.

Достать через Пустоту REACH THROUGH THE VOID

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 2
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Цель - объект, до пяти фунтов весом
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Зона (+1 фунт за 2 Подъема), Диапазон (+5 футов)

Все вещи, как живые, так и неживые, существуют в Пустоте, и к ним можно прикоснуться через нее. Вы можете манипулировать объектами через Пустоту, перемещать их, не касаясь. Эти объекты - маленькие, как правило, только до пяти фунтов, хотя могущественный сюгэндзя может заявить достаточно Подъемов, чтобы переместить более тяжелый объект.

Ворвать из Потока SEVERED FROM THE STREAM

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 2
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд), Диапазон (+5 футов)

Талантливый ирикэн может лишить других людей их способностей, подключив к Пустоте, но только временно. Если это заклинание сотворено успешно, цель должна преуспеть в состязательном броске Пустоты с вами, прежде чем она сможет потратить Очки Пустоты. Этот бросок не засчитывается для цели в качестве действия, и добиться успеха нужно только в одном состязательном

броске за Ход, даже если тратится несколько Очков Пустоты в результате Техники или другой способности.

Эхо в Пустоте ECHOES IN THE VOID

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 3
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Концентрация
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

Мысли – это шепот в Пустоте, если знать, как их услышать. Пока это заклинание действует, и вы поддерживаете концентрацию на одной цели в зоне действия, вы можете услышать то, что этот человек думает. Проявление этого может варьироваться в зависимости от индивидуума. У стойких воинов могут быть короткие отрывистые заявления, суммирующие их мысли, а у деятелей искусств – мысли могут течь по правилам поэзии.

Кармический Замысел KHARMIC INTENT

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 3
- **Диапазон:** 20 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута), Диапазон (+5 футов)

Связь, созданная Пустотой, позволяет передавать огромную энергию, сущность самой вселенной, между теми, кто разделяет ее. Вы можете сделать целью этого заклинания любого, кто согласится на это. Все оставшиеся Очки Пустоты, которыми обладает кто-то из вас, помещаются в единый пул, которым каждый из вас может пользоваться как обычно. По сути, это заклинание позволяет двум людям делиться Очками Пустоты так, как они посчитают нужным. Оно также позволяет искиэн поделиться дополнительными Очками Пустоты, которые он получил от других заклинаний Пустоты. В конце действия заклинания все оставшиеся Очки Пустоты делятся между участниками, вплоть до их обычного максимального количества.

Момент Ясности MOMENT OF CLARITY

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 3
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** 2 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд)

Все достижения человечества находят свое отражение в Пустоте. Вы можете выбрать один любой Навык и получаете временный ранг в этом Навыке, равный вашему Кольцу Пустоты. Если у вас уже есть ранг в этом Навыке, новый ранг Навыка заменит ваш старый ранг; они не складываются.

Прочсть Сущность READ THE ESSENCE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 3 (Гадание)
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** одна цель - объект
- **Продолжительность:** Мгновенно (но, смотрите ниже)
- **Подъемы:** Нет

Даже объекты имеют отклик и сохраняют некоторую память о тех, кто их непосредственно использовал, и о событиях, которые происходили с их участием. Медитируя над объектом, вы можете получить видение человека, который использовал его в прошлом, или основное событие, в которое могли вовлечь этот объект каким-то образом. Например, сотворив это заклинание над кистью для каллиграфии, можно увидеть кто последний использовал ее, чтобы написать письмо. Сотворение над оружием может показать последнюю смерть от него. У ГМа вся власть над видением от этого заклинания. Чрезвычайно важные объекты, такие как фамильное оружие или знамя, могут создавать мощные видения, которые захватывают заклинателя в течение более длительных периодов времени, нежели простые мгновенные видения.

Освобождение Пустоты VOID RELEASE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 3
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов)

Большинство не знают о Пустоте, циркулирующей в них, и не понимают, что ее можно украсть. Вы должны сделать состязательный бросок Пустоты по отношению к цели этого заклинания. В случае успеха цель теряет одно Очко Пустоты, а вы получаете одно Очко Пустоты. Дополнительное очко обменивается за каждое 5 в разнице ваших бросков. Эти временные Очки Пустоты могут превысить ваше максимальное число Очков Пустоты, но они исчезнут через час, если не будут использованы. Это заклинание нельзя использовать на существе, которое не имеет Очков Пустоты, или у которого есть какой-то другой механический эффект, который заменяет Пустоту (например, Нага Акася или Имя Рэтлинга).

Баланс Элементов BALANCE OF ELEMENTS

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 4
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель человек (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** 5 Раундов / 5 минут (см ниже)
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд / +1 минута, смотри ниже), Особые (+1к1 Ран за 2 Подъема)

Изъяны в великой структуре Пустоты можно преодолеть, независимо от того, насколько они серьезны. Вы можете свести на нет все Недостатки цели на время действия заклинания. Негативные последствия, нанесенные из заклинаний (например, штрафы к TN, снижение TN Защиты или снижение Черты/Кольца) сводятся на нет, если Уровень Мастерства этих заклинания, приведших к штрафу, 3 или меньше. В бою длительность этого заклинания крайне ограничена (5 Раундов). Однако, вне боя эффекты заклинания могут длиться значительно дольше (5 минут). Это временное заполнение структуры цели также лечит 3к3 Ран.

Протянуть Закрытую Завесу DRAW CLOSED THE VEIL

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 4
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - дух
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов), Цели (+1 дух за Подъем)

Пустота между различными духовными мирами тоже является частью Пустоты и ее можно усилить в определенных областях. Целью заклинания может быть один любой дух, для которого Нингэн-до не является родным миром. Этот дух изгоняется в свой родной мир на время, минимально равное вашему Кольцу Пустоты в месяцах. Духи, которые обладают физическим телом в мире смертных, такие как они или некоторые духи-оборотни, требуют состязательного броска Силы Воли для этого заклинания. Духи, которые значительно мощнее, чем вы (по усмотрению ГМа), могут оказаться невосприимчивы к воздействию этого заклинания.

Наполни Пустотой FILL WITH EMPTINESS

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 4
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (может быть увеличен до 10 футов за 3 Подъема)

Укрепление связи человека с Пустотой может пополнить запасы внутренней энергии. Цель этого заклинания восстанавливает все потраченные Очки Пустоты до обычного максимального количества.

Удар Пустоты VOID STRIKE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 4
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+5 футов), Особые (+1к0 урона за 2 Подъема)

Смертная оболочка не может долго выдерживать непосредственный контакт с Пустотой; если превысить определенное время, то плоть можно уничтожить таким воздействием. Это заклинание наносит урон с DR, равным вашему Кольцу Пустоты.

Разделить Душу DIVIDE THE SOUL

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 5
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя

- **Продолжительность:** 1 минута
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 минута)

Истинные тайны Пустоты находятся за пределами осознания не иси́кэн. Используя этот заклинание, вы можете разделить свою душу через Пустоту и существовать в мире смертных в двух местах одновременно. Второй "вы" появляется в любом месте, где вы пожелаете в вашем поле зрения, когда вы читаете заклинание. У вас полное знание всего, что происходит в обоих местах, и может предпринимать любые обычные действия в любом месте (оба проявления могут предпринимать действия одновременно, как если бы это были два отдельных человека). Только одно из проявлений может делать бросок заклинания за Раунд. Любые Раны, полученные проявлениями, объединяются, когда заканчивается действие заклинания, и если одно проявление умрет, то умирают оба.

Перековать REFORGE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 5
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Один объект
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Нет

Все едино и в одном - все. Вы можете взять любой единичный объект и трансформировать его в любой другой объект сопоставимого размера. Это сработает только на объекте, однородном по своей конструкции, а не собранном из нескольких частей. Это заклинание не влияет на живой материал. Хотя эффект этого заклинания постоянен, его можно отменить вторым заклинанием на тот же объект, даже другим иси́кэн.

Несвязанная Сущность UNBOUND ESSENCE

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 5
- **Диапазон:** 25 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 час), Диапазон (+5 футов)

Вмешательство в структуру Пустоты другого существа может привести к катастрофическим изменениям в его способностях. Кольца цели будут разупорядочены случайным образом, наряду с ее Чертами. Например, цель может поменять свое Кольцо Воздуха на Кольцо Огня, и свое Кольцо Воды на Кольцо Земли на время действия заклинания. Ментальные и Физические Черты обмениваются своими значениями, если эти значения больше, чем Кольцо. В приведенном выше примере, если ваша цель имеет Воздух 3 и Рефлексы 4, то она вместо этого займет Огонь 3 и Ловкость 4, со значениями для тех Черт переведенными на Воздух и Рефлексы.

Кольцо Пустоты RING OF THE VOID

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 6
- **Диапазон:** Личный
- **Зона действия:** На себя
- **Продолжительность:** Концентрация (требуется один час на сотворение)
- **Подъемы:** Продолжительность (-5 минут на сотворение)

Редкая и чрезвычайно мощная, даже по меркам сюэ́ндзя, молитва призывает уникальное благословение дракона, чья область - протекторат иси́кэн: Дракон Пустоты. В отличие от большинства заклинаний, это не что-то, что преподается другими, а просто усваивается через понимание теми, кто может его сотворить (и поэтому нет свитка, связанного с ним). Это заклинание, хотя скорее ритуал медитации, на самом деле позволяет общаться с самим Драконом Пустоты, немногим смертным это когда-либо удавалось успешно выполнить. В течение вашего краткого момента контакта с этой божественной сущностью вы можете задать ему вопросы, которые считаете нужными. Дракон Пустоты знает все, что может быть известно, хотя он не принужден отвечать вам прямо, и даже вообще просто отвечать. Уважение нужно поддерживать все время, покровитель перестанет существовать вообще для тех, кто предпринял этот подвиг в прошлом и не выказал почтение.

Восстань Из Пепла RISE FROM THE ASHES

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 6
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** Мгновенно (требуется один час на сотворение)
- **Подъемы:** Особые (+1 час регрессии за Подъем)

Все существующее имеет узор в Пустоте, нити всего сотканы в гобелене сущего. Вспоминая

память этого узора, вы можете отменить недавние эффекты, которые случились с живым существом. Когда вы творите это заклинание на человека, вы по сути восстанавливаете его существование внутри Пустоты в соответствии с его предыдущим состоянием. После завершения заклинания, человек сразу же восстанавливается до состояния, в котором он находился восемь часов назад до момента, когда заклинание было начато. Любые повреждения, полученные в течение этого времени, эффекты заболеваний или ядов, даже приобретения сверхъестественных эффектов, таких как Скверна Земли Теней или развращение со стороны Лживой Тьмы, можно отменить таким способом. После завершения этого заклинания вы теряете все Очки Пустоты и не можете вернуть их в течение трех дней, после чего они начнут восстанавливаться по одному в день до тех пор, пока у вас снова не будет максимальное обычное количество. Этим заклинанием нельзя восстановить того, кто умер.

Разрушать Мир UNMAKE THE WORLD

- **Кольцо / Мастерство:** Пустота 6
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо, человек или объект
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов)

Самая мощная и ужасающая способность у тех, кто повелевает Пустотой, способность разрушать связи, которые существуют между пятью Элементами. Ликвидация связей между существующими Элементами эффективно влечет прекращение существования одного объекта или существа. Когда вы творите это заклинание на живом существе, вы должны преуспеть в состязательном броске вашей Пустоты против Земли цели. Если вам повезет, то цель мгновенно убита, а ее останки исчезают в Пустоте. Успех наступает автоматически против не-магических объектов, но попытка уничтожить пробужденный объект, например, нэмуранай, может повлечь тяжелые последствия, по усмотрению ГМа (например, ками, содержащейся в пробужденном объекте, часто очень плохо реагируют на такой способ атаки).

Экипировка

Все, что требуется самураю для выполнения своего долга, дает ему господин, от оружия и брони, которые помогают ему в бою, до дорожного набора, который он несет, когда путешествует по Империи. Также от своего господина самурай получает пособие, и таким образом, у него есть деньги, необходимые для приобретения дополнительных вещей, если он того пожелает. Однако, любой самурай при приобретении дополнительного оружия и доспехов должен проявлять осторожность, так как вполне возможно, что некоторые лорды примут это как утверждение, что они не смогли экипировать своего вассала должным образом. Однако, большинство признает, что самураи – это воины, и довольно закрывают глаза, когда их слуги приобретают дополнительное оружие, с помощью которого выполняют их волю.

Броня

Дизайн доспехов значительно варьируется от клана к клану, и даже от типа к типу внутри клана. По большей части, рокуганская броня состоит из лакированных пластинок дерева, керамики и металла. Эти доспехи спроектированы с целью отклонить атакующее оружие, нежели пытаться остановить его напрямую. Ведь даже низкокачественная катана может прорезать дерево без особого труда, но полностью металлическая броня будет слишком громоздкой, и ее будет тяжело носить длительные периоды времени.

Броня дает два основных преимущества тем, кто ее носит. Во-первых, она увеличивает ТН Защиты человека, делая его более сложной мишенью для атак. Во-вторых, она обладает качеством, называемым Понижение Урона. Понижение Урона уменьшает сумму любого броска урона против человека, носящего эту броню, на число, указанное в описании. Таким образом, если человеку, носящему Легкую Броню (Понижение Урона 3), нанесли 12 Ран от атаки, вместо этого получит только 9 Ран. Это применимо ко всему урону от атак, если не указано иное.

Броня Асигару

Броня Асигару гораздо дешевле в производстве, чем Легкая и Тяжелая Броня самураев, но также она более легкая, менее ограничивающая и имеет меньшую степень защиты. Она состоит из пластин, которые защищают голову, туловище и бедра. Разведчики из самурайской касты носят Броню Асигару вместо традиционной самурайской брони для получения большей мобильности при выполнении своих обязанностей. Также ее носят ронины из-за ее доступности.

- **Бонус к TN Защиты:** +3
- **Понижение Урона:** 1
- **Стоимость:** 5 коку

Легкая Броня

Легкая Броня, бесспорно, наиболее распространенный тип доспехов, которые носят самураи в армиях Великих Кланов, являясь стандартом, по которому меряют другие доспехи. Перекрывающиеся пластины защищают туловище, голову, плечи и бедра, но остальные части рук и ног остаются в основном не прикрытыми, чтобы предотвратить чрезмерную потерю подвижности. Легкую Броню, как правило, предпочитают разведчики и пехота, которая необходимо быстро двигаться на поле боя.

- **Бонус к TN Защиты:** +5
- **Понижение Урона:** 3
- **Особые правила:** ношении Легкой Брони увеличивает TN всех бросков Атлетики и Скрытности на 5.
- **Стоимость:** 25 коку

Тяжелая Броня

В то время как Легкую Броню часто носят разведчики или быстрая пехота, Тяжелую Броню предпочитают бойцы на линии фронта или те, кто ожидает оказаться в самом пекле боевых действий. Тяжелая Броня защищает всё тело, в том числе руки, ноги, кисти, стопы и лицо, которое защищено закрытым шлемом под названием Кабуто. Хотя мобильность носящего значительно снижается, многие считают, что это нормальная плата за повышенную защиту.

- **Бонус к TN Защиты:** +10
- **Понижение Урона:** 5
- **Особые правила:** ношении Тяжелой Брони увеличивает TN всех бросков Навыка, использующих Ловкость или Рефлексы, на 5.
- **Стоимость:** 40 коку

Броня Наездника

Модифицированная версия Легкой Брони, предназначенная для ношения солдатами на лошадях, пластины на ней переориентированы таким образом, чтобы отклонять удары пеших бойцов. Эта адаптация резко повышает эффективность брони, но только пока носящий находится верхом на лошади.

- **Бонус к TN Защиты:** +4, +12 на коне
- **Понижение Урона:** 4
- **Особые правила:** Броня Наездника считается Тяжелой Броней для механических эффектов, которые определяют тип брони, включая Техники, Преимущества, и т.д. Ношение Брони Наездника увеличивает TN всех бросков Ловкости и Рефлексов на 5, если носящий не находится верхом на лошади.
- **Стоимость:** 55 коку

Оружие

Оружие во многом является определяющим элементом самурая. В частности, катана представляет душу самурая, а вакидзаси представляет его честь. В то время как дайсё, согласованная пара катаны и вакидзаси, на сегодняшний день является наиболее важным и распространенным оружием среди самураев, есть множество других вариантов, каждый из которых имеет своих сторонников в рядах Великих Кланов.

Каждая запись об оружии в этом разделе включает в себя обозначение DR. Это сокращение для

Ключи

Некоторые виды оружия имеют особые качества, которые влияют на способ их использования, или приносят последствия, касающиеся их использования. Наиболее распространенные ключи:

- **Крестьянин:** Оружие с этим ключом – это адаптированные крестьянские инструменты или другие орудия. Использование такого оружия, как правило, считается эквивалентом использования Низких Навыков, и влечет потерю Чести за каждую схватку, в которой их применяли против противников-самураев.
- **Самурай:** Оружие с этим ключом является исключительной прерогативой касты самураев. Любой другой владеющий одним из этих видов оружия считается преступником и подлежит немедленной казни.
- **Размер:** Определяет оружие как большое, среднее или малое.

Экономика Рокугана

Как обсуждалось в Книге Воздуха, основная денежная единица в Рокугане – коку. Один коку первоначально оценивал количества риса, необходимое для пропитания одного человека в течение одного года. Коку был разбит на пять бушелей, представленных маленькой серебряной монетой под названием бу, а каждый бу был разбит на десять медных пенни, называемых дзэни.

Однако, на протяжении веков развитие экономики Рокугана создало монетарный коку, что привело к некоторому его обесцениванию. Например, в 1170 году требовалось примерно 12 коку для приобретения достаточного количества риса для пропитания одного человека в течение года. Это же и отразилось на ценах на оружие и броню.

"рейтинг урона (damage rating)", и указывает на количество урона, наносимого при использовании оружия. Для оружия ближнего боя персонаж добавляет свою Силу к числу бросаемых костей в DR. Для оружия дальнего боя Сила лука добавляется к числу бросаемых костей в DR стрелы.

Оружие имеет размер: малый, средний или большой. Хотя категории не имеют недостатков или преимуществ сами по себе, они влияют на другие механические эффекты. Например, подготовка большого оружия занимает больше времени, чем подготовка малого, и малое оружие легче скрыть, но, как правило, большое оружие наносит больший урон.

Стрелы

Лучники Рокугана используют множество различных типов стрел, и все они разработаны для определенной цели, и их производство стоит сравнительно недорого. Для определения урона от стрелы к DR стрелы добавляется Сила лука, используемого для стрельбы.

- **Бронебойная:** у этих стрел широкий наконечник Ивовый Лист заменяют на узкое острие, способное нанести урон через бронированные пластины. Оно эффективно в пробивании брони, но жертвует частью урона.
- **Резчик Плоти:** у этих стрел широкие, иногда зазубренные, наконечники, предназначенные для нанесения огромного урона небронированной цели. Они практически бесполезны против бронированных целей и не могут пролететь так же далеко, как стрелы с Ивовым Листом, но против небронированных целей они разрушительно эффективны.
- **Жужжащая Груша:** у этих стрел тупой полый наконечник, который при полете стрелы издает громкий свистящий звук. Их используют для подачи сигналов или поднятия тревоги, так как они наносят незначительный урон.
- **Резчик Канатов:** у этих стрел широкий, в форме полумесяца, наконечник, приспособленный для срезания веревок или других подобных предметов, например, стропы знамен.
- **Ивовый Лист (Я):** Ивовый Лист или стрела я - стандартная стрела, используемая лучниками по всей Империи. Это стрелу используют как при обучении самураев основам лука с детства, так и величайшие лучники на земле. Три четверти всех стрел, выпущенных обычным лучником, стрелы Ивовый Лист.

Тип Стрелы	DR	Цена	Особые Правила
Бронебойная	1k1	2 бу	Игнорирует бонус к TN Защиты, предоставленный броней
Резчик Плоти	2K3	5 бу	Удваивается бонус к TN Защиты, предоставляемый броней; 1/2 Диапазона
Жужжащая Груша	0k1	5 бу	Издает громкий свистящий звук
Резчик Канатов	1k1	3 бу	2 Бесплатных Подъема на Прицельный Выстрел по неживым объектам; 1/2 Диапазона
Ивовый Лист	2k2	1 бу	Нет

Луки

Хотя у луков нет такого же авторитета, как у дайсё, их до сих пор считают главным оружием самураев. Они гораздо дешевле в производстве, и их обладатель подвергается меньшему риску в столкновении с врагом. Луки традиционно носят с ненатянутой тетивой, чтобы избежать ее растяжения или разрыва. Опытный лучник обучен очень быстро натягивать лук и редко оказывается в невыгодном положении, если, конечно, не попал в засаду.

Лук добавляет свою Силу к первому числу в DR стрелы. Например, персонаж с юми (Сила 3) стреляет стрелой Ивовый Лист (DR 2k2) и в итоге будет делать бросок урона 5k2. Тем не менее, персонаж, чья Сила меньше, чем у используемого им лука, добавляет свою Силу, а не Силу лука.

У всех луков есть диапазон стрельбы. Это максимально возможное расстояние, на которое можно послать стрелу с помощью этого лука без каких-либо штрафов. Лук может посылать стрелу и на большее расстояние, до 2 диапазонов, но уже получает штраф -1k0 к броску атаки за каждые дополнительные 50 футов сверх диапазона. Стрельба из лука по противнику, который уже вошел в ближний бой с лучником, также влечет за собой штраф -10 на бросок атаки.

Дай-Кю

Предназначенный для стрельбы с коня дай-кю состоит из нескольких кусков дерева, рогов и сухожилий, соединенных друг с другом с помощью клея. Это самый мощный из стандартных луков, используемых вооруженными силами в Рокугане и ценится лучником, почти как катана.

- **Ключи:** Большой
- **Сила:** 4 (для использования требуется как минимум Сила 3)
- **Диапазон:** 500 футов
- **Особые правила:** Увеличивается TN всех бросков атаки на +10 при пешем использовании.
- **Стоимость:** 25 коку

Хан-Кю

Меньше, чем юми, и проще в применении и транспортировке, хан-кю популярен среди выездных магистратов и разведчиков, которым важна скорость и скрытность. Как правило, хан-кю изготавливают из цельного куска дерева или рога.

- **Ключи:** Малый
- **Сила:** 1
- **Диапазон:** 100 футов
- **Особые правила:** Увеличивается TN всех бросков атаки на +10 при использовании верхом на лошади.
- **Стоимость:** 6 коку

Юми

Это основной лук лучников-пехотинцев и самураев, которые путешествуют независимо от армий или других крупных групп. Это мощный лук, хотя и не столь мощный, как дай-кю, но его кривизна делает его неудобным для использования верхом на лошади.

- **Ключи:** Большой
- **Сила:** 3
- **Диапазон:** 250 футов
- **Особые правила:** Увеличивается TN всех бросков атаки на +10 при использовании верхом на лошади.
- **Стоимость:** 20 коку

Цепное Оружие

Цепное оружие чрезвычайно редко из-за сложности его использования. Существуют многочисленные варианты этого оружия, но все они состоят из одного или двух видов оружия, скрепленных цепью. Некоторые из них - это оружие, связанное с гирькой, в то время как другие - это два типа оружия, связанные вместе. Традиционно ими орудуя, раскручивая один или оба конца и метая в противника, нанося урон напрямую или спутывая его так, чтобы можно было атаковать вторым оружием.

Кусаригама

Наиболее распространенное цепное оружие, оно особенно популярно у самураев клана Богомола. По существу, это кама (смотри Ножи) с прикрепленной у основания ручки длинной цепью, примерно 5-6 футов. А к другому концу цепи прикреплена гирька, обычно в виде металлического цилиндра или сферы.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 0k2 (кама), 0k1 (гирька)
- **Стоимость:** 5 коку

Кёкэцу-Сёги

Кёкэцу-сёги скорее инструмент, чем оружие, но его можно легко использовать для атаки противника. Популярное среди ниндзя и других преступников, оно представляет собой металлический крюк, привязанный к длинной цепи или шелковой веревке, что чаще. На другой конец веревки для устойчивости при лазании по ней прикрепляют гирьку.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 0k1
- **Особые Правила:** у противника двойной бонус от брони на TN Защиты.
- **Стоимость:** 9 бу

Манрикикусари

Это недорогое оружие выглядит как длинная цепь с гирьками на обоих концах. Традиционно гирьки сделаны в виде малых и средних цилиндрических грузов, хотя в землях Краба в последнее время все более популярными становятся большие сферические веса.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 1k1
- **Стоимость:** 3 коку

Метательное Оружие

Хотя луки наиболее распространены как оружие дальнего боя, самураи не ограничиваются ими. Многие типы оружия можно использовать дистанционно, но их диапазон значительно меньше, чем у лука. Нож и вакидзаси можно метать с использованием Навыка Атлетика. Различные копья можно метать с помощью Навыка Копья, а Навык Ниндзюцу позволяет персонажу метнуть сюрикэн или цубутэ как оружия дальнего боя. Если не указано иное, метательное оружие добавляет Силу метателя к DR оружия при определении урона, как при использовании оружия ближнего боя.

Тяжелое оружие

Термин тяжелое оружие относится к оружию, которое можно сгруппировать в первую очередь из-за размера и повышенного урона. Для эффективного применения тяжелого оружия требуются обе руки.

Дай Цути

Массивный двуручный боевой молот весьма популярен в клане Краба, он является одним из наиболее эффективных инструментов самураев Рокугана против крупных, хорошо бронированных существ Земли Теней, временами угрожающие Империи. В подготовленных руках дай цути концентрирует свою мощь на очень маленькой области и может раздробить броню или толстую шкуру демона без особых трудностей.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 5k2
- **Стоимость:** 15 коку

Масакари

Масакари на самом деле это одноручный топор, разновидность топора, используемая лесниками и лесорубами по всей Империи. Он значительно меньше, чем в другое тяжелое оружие, но его применяют почти таким же способом, и из-за этого его включили в эту категорию.

- **Ключи:** Средний
- **DR:** 2k3
- **Стоимость:** 8 коку

Оно

Оно - большой двуручный топор, его легко можно использовать как для валки деревьев, так и для обрубания конечностей. Явная сила от удара тонким лезвием топора делает его, пожалуй, самым разрушительным личным оружием, каким только может владеть опытный воин.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 0k4
- **Стоимость:** 20 коку

Тэцубо

Тэцубо - оружие многих великих героев клана Краба, особенно во времена Войны Кланов, и, таким образом стало символом для многих молодых честолюбивых воинов Хида. Тэцубо, по существу, это металлическая палица со стальными (или, в редких случаях нефритовыми) шипами, встроенными по всей длине. Эта простая конструкция не имеет себе равных в сокрушении брони и других укрепленных целей.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 3k3
- **Стоимость:** 20 коку

Ножи

Ножи – это малые, легко скрываемые клинки, пользующиеся популярностью среди бесчестных лиц, потому что его можно скрыть и пронести в место, где не допускается иметь оружие. Более почтенные люди любят держать их под рукой для решения повседневных задач, для которых использование катаны или вакидзаси несет бесчестье. Нож можно метнуть как оружие дальнего боя на расстояние до двадцати футов.

Айгути и Танто

Айгути и танто - оба очень простые основные ножи с различием в том, что у танто есть гарда, а у айгути - нет. Многие самураи носят танто, что иметь инструмент для ухода за собой.

- **Ключи:** Малый
- **DR:** 1k1
- **Стоимость:** 1 коку

Дзиттэ и Сай

Дзиттэ и сай - оружие, взятое из сельскохозяйственного инвентаря во времена первых дней Империи, и с этого времени его признание самурайской кастой медленно росло. Дзиттэ, в частности, принятый символ поста магистрата. Оба –

Диапазон Оружия

Вообще говоря, вопрос о том, может ли данное оружие достать противника в различных боевых ситуациях остается на усмотрение ГМа. Для тех, кто предпочитает более тактический подход, мы предлагаем следующее правило в отношении досягаемости оружия: малое оружие - 1 фут, среднее и большое - 4 фута, копия и древковое оружие - 6 футов.

это стальные цилиндры примерно фут длиной с короткой ручкой и тупым кончиком. У обоих есть металлические зубцы, расположенные между ручкой и лезвием; у дзиттэ - один зубец, у сай - два симметрично расположенных зубца. Дзиттэ и сай постепенно получили признание самураев прежде всего потому, что являются идеальным оружием для обезоруживания кого-то без причинения ему какого-либо существенного ущерба.

- **Ключи:** Малый
- **DR:** 1k1
- **Стоимость:** 5 бу

Кама

Кама – это своеобразный серп, и подавляющее большинство кама в Империи до сих пор используются фермерами на полях для сбора урожая. Тем не менее, кама – это знаковое оружие множества самураев Богомола, особенно среди семьи Ёритомо, так что, как правило, считается за оружие, хотя лучше подходит крестьянам.

- **Ключи:** Крестьянин, Малый
- **DR:** 0k2
- **Стоимость:** 5 бу

Оружие Ниндзюцу

Ни один благородный самурай никогда и не подумает о применении такого отвратительного оружия, что входят в группу, именуемую, как оружие ниндзя. Эти грязные мерзкие инструменты используются бесчестными трусами, у которых не хватает мужества и способностей выйти лицом к лицу к противнику с мечом в руке. Тем не менее, у такого оружия есть определенные преимущества, хотя большинство из них исходит от интенсивной подготовки, чем от самого оружия. Использование оружия Ниндзюцу, как и оружия с ключом крестьянин, считается Низким Навыком.

Духовая Трубка

Духовая трубка – это популярное оружие среди ниндзя, потому что недорогое, простое в использовании, и может быть использовано вне боя, как дыхательное приспособление при погружении (что происходит чаще, чем может себе представить ниндзя). Небольшие дротики помещают внутрь трубки, а затем выстреливают в цель путем продувки через нее сильным выдохом. Несмотря на то, дротик не наносит практически никакого урона, как правило он отравлен, что и является реальным преимуществом от использования этого оружия. Эффективная дальность стрельбы из духовой трубки - 50 футов.

- **Ключи:** Средний
- **DR:** 1 Рана
- **Особые правила:** Бонус от брони для TN Защиты у противника утраивается. Урон увеличивается с увеличением Навыка Ниндзюцу до 1k1 на ранге 3 и до 2k1 на ранге 7. Перезарядка духовой трубки является Свободным Действием.
- **Стоимость:** 8 дзэни

Сюрикэн

Сюрикэн - безусловный инструмент для ниндзя, и сразу же идентифицирует человека как члена этой профессии. Сюрикэн - это небольшой металлический диск с заостренными краями или плоскими шипами, торчащими от центра. Дешевый в производстве, легко скрываемый или маскируемый, одноразовый и без проблем произвести в больших количествах. Сюрикэн можно покрыть ядом, что часто и делают. Из-за их размера сюрикэн не имеют бонуса от Силы владельца на DR при использовании в качестве оружия дальнего боя, и кости при броске урона от сюрикэна не взрываются.

- **Ключи:** Малый
- **DR:** 1k1
- **Особые правила:** Сюрикэн можно метнуть на расстояние до 25 футов.
- **Стоимость:** 2 бу

Цубутэ

Противоположность сюрикэну во многом, цубутэ – это маленький тупой дискообразный камень, переделанный для использования в качестве метательного оружия. Ниндзя, опытный в использовании цубутэ, может легко импровизировать замену, если под рукой не оказалось оружия, любого круглого камня будет достаточно. Цубутэ малоприменим, как наступательное оружие и используются скорее, как инструмент для отвлечения и раздражения. Из-за их размера цубутэ не имеют бонус от Силы владельца на DR при использовании в качестве оружия дальнего боя, и кости при броске урона не взрываются.

- **Ключи:** Малый

- **DR:** 1k1
- **Особые правила:** Цубутэ можно метнуть на расстояние до 30 футов.
- **Стоимость:** 1 бу

Древковое Оружие

Древковое оружие и их копия очень похожи по многим критериям. Оба длинные, что используют для удержания противника на расстоянии и для атаки противника-наездника, самому будучи пешим. Их разделили на две группы, чтобы нельзя было использовать один Оружейный Навык на слишком широкий диапазон типов оружия.

Бисэнто

Бисэнто выглядит, как деревянное древко с тяжелым клинком от меча на одном конце. Лезвие тяжелее, чем у катаны или нагамаки, и поэтому бисэнто может стать опасным неустойчивым оружием в руках не умеющего им пользоваться. Оно популярно среди некоторых сект сохэев, или монахов-воинов, но в остальном не так сильно распространено.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 3k3
- **Стоимость:** 12 коку

Нагамаки

Нагамаки – это в основном клинок от меча (хотя и не такой хороший, как у катаны), прикрепленный к короткому деревянному шесту. Разработан, чтобы быть легким, для применения одной рукой, и сочетать в себе достоинства меча с древковым оружием.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 2k3
- **Стоимость:** 8 коку

Нагината

Нагината - это наиболее уважаемое древковое оружие, используемое в Рокугане, и особенно популярное среди самурай-ко и воинов клана Феникса. Нагината схожа с бисэнто в креплении клинка к древку. Но она легче, чем бисэнто, и больше, чем нагамаки.

- **Ключи:** Большой, Самурай
- **DR:** 3k2
- **Стоимость:** 10 коку

Сасумата

Сасумата также известна как "ловец людей" из-за своей первоначальной идеи арестовывать без какого-либо существенного урона. Оружие состоит из 4-футового деревянного шеста с колющим серповидным клинком на конце. Этот конец используют для прижимания противника к земле или стене без нанесения урона, предполагая, что цель не будет сопротивляться. Магистраты и их заместители используют сасумату для задержания пьяного или буйного самурая.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 0k2
- **Особые правила:** сасумату можно использовать для инициирования и продолжения борьбы.
- **Стоимость:** 6 коку

Содэгарами

В то время как сасумата предназначена для захвата путем прижимания, содэгарами предназначена для задержания путем спутывания одежды цели. 4-футовый деревянный шест имеет Т-образный металлический наконечник с крюками и колючками, позволяющими легко поймать одежду противника и зацепиться за нее.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 1k1
- **Особые правила:** содэгарами можно использовать для инициирования и продолжения борьбы.
- **Стоимость:** 6 коку

Копья

Копья почти во всем похожи на древковое оружие, и в общем случае может быть описано как стальное оружие, установленное на длинном деревянном шесте. Некоторые виды копий можно использовать в качестве метательного оружия, и так же, как для метательного оружия, владелец

добавляет свою Силу к DR при определении урона, как и у оружия ближнего боя.

Кумадэ

Даже клан Богомола по-настоящему не воспринял кумадэ в качестве оружия. По существу, это грабли с деревянной ручкой с заостренным металлическим наконечником на одном конце и несколькими металлическими крючками на другом. Загнутый конец используют для вытаскивания коcherыжек или сорняков из земли, а другой, подобный копью, для подталкивания или прокалывания объекта, чтобы отодвинуть его и позже собрать. В целом из-за хрупкой конструкции так и не приняли кумадэ в качестве оружия семьей Ёрито-мо.

- **Ключи:** Большой, Крестьянин
- **DR:** 1k1
- **Особые Правила:** Если кумадэ наносит более 25 Ран одной атакой, то оно ломается.
- **Стоимость:** 3 бу

Май Чонг

Май чонг - любопытное и уникальное оружие, разработано и используется почти исключительно самураями клана Кабана далеко в Сумеречных Горах. Горстка путешественников, посетивших земли Кабана, приняли это оружие и передали учение о его использовании своим детям или ученикам. Хотя и не маловероятно найти самурая, владеющего май чонг, за пределами провинции Кабана, то уж крайне редко. Май чонг - это 8-футовый деревянный шест с 1-футовым металлическим наконечником. Наконечник имеет три конца, один вперед и два под прямым углом к первому. Эти два металлических шипа, направленные наружу от прямого конца, позволяют проводить этим оружием рубящие атаки с дополнением к колющим.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 0k3
- **Особые Правила:** Май чонг можно точно метнуть на расстояние до 25 футов.
- **Стоимость:** 20 коку

Ланс

Ланс - оружие, взятое от гайдзинских культур, и практически нельзя увидеть его клана Едино-рога или Быка. Ланс используют только верхом, держа под плечом всадника. Лошадь пускают галопом, а заостренный конец длинного деревянного шеста направляют на цель. Последствия - катастрофичны, хотя большинство лансов разрушается при ударе. Ланс не приспособлен ни для чего, кроме как для атаки наскоком, и практически бесполезен для любых других боевых условий.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 3k4
- **Особые правила:** описанный DR применяется, только если ланс используют верхом на лошади и используют для атаки непосредственно после Действия Движения. При любых других у него DR 1k2. Использование ланса в ближнем бою без Действия Движения повышает TN всех бросков атаки на +5 верхом на лошади и +10 пешим. Ланс разрушается, если он наносит более 30 Ран одной атакой.
- **Стоимость:** 20 коку

Нагэ-Яри

Нагэ-яри, по существу, метательное копье, короче и немного тяжелее, чем яри. Примерно от 3 до 4 футов в длину, имеет металлический наконечник, и его можно эффективно использовать в ближнем бою или метнуть на короткую дистанцию.

- **Ключи:** Средний
- **DR:** 1k2
- **Особые Правила:** нагэ-яри можно метнуть точно на расстояние до 50 футов.
- **Стоимость:** 3 коку

Яри

Яри - основное копье, от шести до восьми футов в длину. Его используют двумя руками пешим и одной рукой верхом на лошади. Как правило, яри выдают легионам асигару и анти-кавалерийским силам. Как и нагэ-яри, его можно метнуть на короткую дистанцию с ограниченной точностью.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 2k2
- **Особые правила:** Яри можно метнуть на расстояние до 30 футов, и при этом DR будет 1k2.
- **Стоимость:** 5 коку

Посохи

Посохи просты в изготовлении и легки в применении. Популярны среди крестьян, так как обычно их не считают за оружие и за популярность среди монахов Братства Синсэя, которых крестьяне весьма почитают. Но так как они легки и не имеют режущей кромки, посохи невероятно неэффективны против большинства бронированных целей. У противника бонус к TN Защиты от брони удваивается, когда он подвергается нападению с использованием посоха или шеста.

Бо

Наиболее простое и распространенное оружие в Империи, бо – это просто деревянный посох 5-6 футов в длину. Он используется в качестве посоха путешественниками и монахами, и в качестве оружия теми, кто достаточно смел, чтобы использовать его. Как и большинство посохов, бо почти не имеет потенциала, чтобы пробить броню.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 1k2
- **Стоимость:** 2 бу

Дзё

Дзё, по существу, половина бо, короткий посох примерно 3 фута в длину. Их часто используют попарно, чтобы провести быструю серию шокирующих ударов.

- **Ключи:** Средний
- **DR:** 0k2
- **Стоимость:** 1 бу

Мати-Кансия

Чрезвычайно нетрадиционное как оружие, потому что это металлическая курительная трубка. Эффективное оружие из-за своего размера и формы, являясь полый металлической трубкой около 3 футов в длину. В дополнение в качестве курительной принадлежности, также используют для оглушения противника с помощью резкого удара в голову. Мати-кансия применяется почти исключительно семьи Казру, правителями Города Богатой Лягушки.

- **Ключи:** Средний
- **DR:** 0k2
- **Стоимость:** 20 коку

Нунтяку

Адаптированный инструмент для обмолота зерна, и простое в изготовлении и удивительно эффективное оружие. Оно состоит из двух деревянных ручек в 2 фута, соединенных цепью длиной 1 фут. Нунтяку являются очень неэффективным оружием в руках неспециалиста, но в обратном случае их применение прекрасно выглядит и обеспечивает беспощадный шквал ударов.

- **Ключи:** Крестьянин, Малый
- **DR:** 1k2
- **Стоимость:** 3 бу

Санг Кау

Серповидный клинок и щит: санг кау – это своеобразное оружие, которое можно увидеть только у изучающих экзотические боевые стили. Это деревянный шест 3-4 фута длиной с металлическим шипом на каждом конце. Серповидный клинок расположен в центре, чтобы парировать удары нападающих, в то время как металлический щит усиливает защиту.

- **Ключи:** Средний
- **DR:** 1k2 (серповидное лезвие), 2k1 (щит санг кау)
- **Стоимость:** 10 коку

Тонфа

Тонфа произошла от ручки для жерновов. Она состоит из деревянного шеста длиной примерно с предплечье человека и ручки на стороне, что позволяет держать ее вдоль предплечья. Удерживая таким образом, она применяется, как эффективный оборонительный инструмент, и также это позволяет ее вращать и применять в качестве наступательного оружия.

- **Ключи:** Средний, Крестьянин
- **DR:** 0k3
- **Стоимость:** 5 бу

Мечи

Меч, и в особенности катана, является священным оружием самураев. Другие клинки похожи на

катану, но ни один из них не имеет истинного символического значения, которым обладает священный клинок, и, таким образом, их используют сравнительно реже.

Катана

Катана является квинтэссенцией оружия самурайской касты. Она представляет душу самурая, и несмотря на то, что только буси носят ее всё время с собой, катана есть у всех самураев, даже если она остается дома. Придворные и сюгэндзя обычно не носят с собой катану, потому что иначе подразумевается, что они умеют ее применять способны защитить себя. Как правило, катана хранится в семье и передается из поколения в поколение. Старший ребенок получает клинок своего деда. Тем не менее, у самурая, который служит своему господину, может быть множество катан, не только клинок своего деда, но и клинок, дарованный за доблестную службу, клинок, за назначение на должность Императорского магистрата и т.д.

- **Ключи:** Средний, Самурай
- **DR:** 3k2
- **Особые правила:** персонаж может потратить 1 Очко Пустоты, чтобы увеличить бросок урона от катаны на 1k1 (обычно Очки Пустоты нельзя потратить на улучшение броска урона). Только 1 Очко Пустоты можно потратить таким способом, даже если у персонажа есть способность, позволяющая ему тратить более 1 Очка Пустоты за Раунд.
- **Стоимость:** Из-за особой природы катаны и сложности в производстве складываемой стали, из которой изготавливают клинок, ее нельзя найти в свободной продаже.

Ниндзя-То

Как катану почитают, так же ниндзя-то призируют, это любимое оружие ниндзя. Ниндзя часто используют свои клинки в других целях, таких как скалолазание, в дополнение к боевым. И в отличие от других мечей, ниндзя-то грубо сделаны, непривлекательны и легко ломаются. Потерявший свое оружие ниндзя может с легкостью заменить его без значительных затрат.

- **Ключи:** Средний, Ниндзя
- **DR:** 2k2
- **Особые Правила:** ниндзя-то - среднее оружие, но считается малым для сокрытия. Если ниндзя-то наносит более 40 Ран одной атакой, его лезвие ломается.
- **Стоимость:** 5 коку

Но-Дати

Но-дати, пожалуй, крупнейшее оружие, которым обычно орудуют самураи. Он похож во многих отношениях на катану, кроме того, что его длина составляет от 5 до 7 футов. Был задуман в первую очередь как анти-кавалерийское оружие, и с чем прекрасно справляется. Дерзкие или опытные буси также применяют его в ближнем бою, что очень сложно, но очень эффективно в руках опытного мастера.

- **Ключи:** Большой
- **DR:** 3k3
- **Стоимость:** 30 коку

Парангу

Парангу - это в основном мачете, тонкое металлическое лезвие из не складываемой стали, применяемое широким рубящим движением для очистки путей для сельского хозяйства от подлеска и другой растительности или для прокладки дороги через дикую местность. Парангу популярен на кораблях клана Богомола для резки канатов или ткани, так как не надо беспокоиться о защите своей катаны. Как правило, парангу делают из металлолома и есть высокая вероятность, что он сломается в бою с истинным клинком.

- **Ключи:** Средний, Крестьянин
- **DR:** 2k2
- **Особые правила:** Если парангу наносит более 30 Ран одной атакой, его лезвие ломается.
- **Стоимость:** 10 бу

Ятаган

Тяжелый изогнутый клинок, появился далеко за пределами Изумрудной Империи, его привез в Рокуган клан Единорога после восьми веков скитаний в большом мире. Его редко изготавливают из складываемой стали, и он имеет ограниченную прочность по сравнению с катаной. Ятаган распространен среди самураев Единорога, в первую очередь у семьи Мото.

- **Ключи:** Средний
- **DR:** 2k3
- **Стоимость:** 20 коку

Вакидзаси

Катана представляет душу самурая, а вакидзаси - его честь. Каждый член самурайской касты, даже самый благочестивый сюгэндзя или изящный художник, имеет вакидзаси, означающий его или ее пост. Такие лица не всегда носят с собой вакидзаси, но они никогда не уходят от него далеко, и всегда берут его с собой во время путешествия. Из-за его статуса как символа чести носящего, с помощью вакидзаси выполняют ритуал сэппуку.

- **Ключи:** Средний, Самурай
- **DR:** 2k2
- **Особые правила:** вакидзаси можно метнуть на расстояние до 20 футов, как оружие дальнего боя.
- **Стоимость:** 15 коку

Боевой Веер

Существует множество видов боевых вееров, также известных как тэссэн. Они пользуются популярностью по всей Империи. Разные стили по-разному популярны в зависимости от клана, и конечно, веера очень популярны в землях Льва и Журавля. Некоторые из них выглядят как короткая металлическая спица с прикрепленным небольшим круглым или металлическим листом и имеют только мимолетное сходство с веером.

- **Ключи:** Малый
- **DR:** 0k1
- **Стоимость:** 5 коку

Прочая экипировка

Помимо оружия и брони существует множество другой различной экипировки для самураев и других каст.

- **Рюкзак:** рокуганские рюкзаки делают на плетеных рамках, что обеспечивает им жесткость. **Цена:** 3 дзэни
- **Мяч, Кэмари:** кожаный мяч для игры Кэмари, популярная игра. **Цена:** 5 дзэни
- **Корзины:** наиболее распространенный контейнер, делают из лозы. Иногда носят как шляпу. **Цена:** от 1 до 5 дзэни
- **Кузнечный Молот:** Обязательная вещь для оружейника или бронника. **Цена:** 3 бу
- **Плед:** грубое одеяло для путешествий. **Цена:** 1 бу
- **Бутылка Отбеливателя / Краски:** Используется для изготовления одежды и окраски волос. **Цена:** 1 бу
- **Бутылка Сакэ:** рисовое вино, очень популярный напиток среди буси. **Цена:** 1 бу
- **Бутылка Сётю:** очень крепкий дистиллированный алкогольный напиток. **Цена:** 2 бу
- **Бутылка, Пустая:** из глины или иногда из импортного стекла, используется для хранения жидкостей для путешествий. **Цена:** 1 дзэни
- **Книги и Свитки:** крепкие блокноты, используемые для ведения журналов и записи информации. **Цена:** 1-10 бу
- **Комплект Лукаря:** Используется для обслуживания лука и стрел. **Цена:** 2 бу
- **Жаровня:** Емкость для сохранения горящего вещества или нагрева жидкостей. **Цена:** 1 бу
- **Ковш:** Металлическая емкость с ручкой, в основном для черпания воды. **Цена:** 1 дзэни
- **Свеча:** Простая ручная свеча. **Цена:** 1 бу
- **Ларец:** Сундук из дерева или металла с замком для хранения драгоценных вещей. **Цена:** 2 бу (дерево), 8 бу (металл)
- **Палочки:** Столовые приборы. **Цена:** 1 дзэни
- **Ткань, Рулон Шелка:** Используется для починки одежды, упаковки и т.д. **Цена:** 2 коку
- **Кошель:** маленький мешочек, легко спрятать. **Цена:** 3 дзэни
- **Подставка под Дайсё:** Легко разбирается и переносится, для показа дайсё и танто. **Цена:** 1 коку
- **Кости и Чашка:** Используется в основном для азартных игр. **Цена:** 25 дзэни
- **Набор для Гадания:** Наборы монет или резных палочек для гадания. **Цена:** 1 бу
- **Нефритовый Палец:** Редкий и для противостояния воздействию Земли Теней. **Цена:** 1 коку, если вообще можно найти.
- **Рыболовный Набор:** Состоит из крючка, крепкой лески, небольшой сети и ножа для чистки. **Цена:** 10 дзэни
- **Кремень и Сталь:** Полезно для иссечения искры и розжига огня. **Цена:** 1 дзэни
- **Мешок Фуросики:** крепкий шелковый мешок со шнурком. **Цена:** 1 дзэни
- **Игры, Дорожные:** Небольшие наборы го, сёги или других игр. **Цена:** 1 бу и выше
- **Крюк-Кошка:** железный крюк, предназначенный для скалолазания. **Цена:** 1 бу
- **Кисэру:** Простая курительная трубка. **Цена:** 3 дзэни

- **Куби Букуро:** сетчатый мешок для хранения и демонстрации отрубленной головы врага. **Цена:** 2 дзэни
- **Лампа:** Используется для украшения и освещения. **Цена:** 1 бу (бумага), 4 бу (металл)
- **Ламповое Масло:** колба с маслом на два часа горения. **Цена:** 3 дзэни за колбу
- **Сверчок Удачи:** маленький сверчок в клетке. **Цена:** 4 бу
- **Медицинский Набор:** игла и нить, тканевые повязки, травяные дезинфицирующие средства (10 применений). **Цена:** 1 бу и выше
- **Зеркало:** Стекло или металл, отполированное до блеска. **Цена:** от 3 бу до 2 коку
- **Ступка и Пестик:** Используется для измельчения и смешивания ингредиентов. **Цена:** 2 бу
- **Музыкальные инструменты:** Распространенные примеры включают сямисэн, бива, флейту и барабан. **Цена:** от 1 до 5 бу
- **Паланкин:** Вычурный личный вагон, несомый слугами. **Цена:** 10 коку
- **Бумага:** Идеально подходит для свитков или "книг". **Цена:** 1 бу за 5 листов
- **Пергамент и Уголь:** дешевая альтернатива кисти и чернилам. **Цена:** 3 дзэни за 10
- **Личная Печать:** Используется для подписи официальных документов и проверки личности. **Цена:** 4 бу
- **Домашнее животное:** собака, кошка, певчая птица, обезьяна или другие. Неспособны к бою. **Цена:** 1 коку
- **Дневник:** Маленькая, слабосвязанная книга о романе, приключениях или поэзии. **Цена:** от 3 дзэни до 1 коку
- **Котел, Железный:** Используется для приготовления блюд во время путешествия. **Цена:** 15 дзэни
- **Колчан:** Тканевая сумка для стрел (вмещает 60 стрел). **Цена:** 20 дзэни
- **Веревка:** Разного качества из конопли, шерсти или шелка. **Цена:** 5 дзэни за фут веревки приемлемого качества
- **Чаша для Сакэ:** Гости часто приносят свои собственные чашки на события. **Цена:** 1 бу
- **Лопата:** простой инструмент для копания. **Цена:** 5 дзэни
- **Малое Спинное Знамя:** Идентифицирует имя, звание, семью и клан. **Цена:** 1 коку
- **Малый Раскладной Стул:** Носится солдатами, чтобы сохранять силы. **Цена:** 3 бу
- **Малый нож:** Используется для резьбы по дереву или личного ухода. **Цена:** 5 дзэни
- **Малая Картина или Скульптура:** Носят для настроения или подарков. **Цена:** 3 бу
- **Малая Статуя Фортуны / Предка:** Носят по сентиментальным причинам или для удачи. **Цена:** 1 коку

Лошади

Лошади - важное имущество для любого самурая, хотя и редкое вне клана Единорога для большинства самураев, если они не особенно богаты. Правила и способности для лошадей описаны в Книге Пустоты. В большинстве случаев господин самурая предоставляет для него лошадь, если есть необходимость для выполнения его обязанностей, включая любое значительное путешествие. В случае, если персонаж желает приобрести лошадь для себя, следующие цены можно считать отправной точкой (все лошади требуют примерно 1 коку в месяц на питание, конюшню и т.д.):

- **Рокуганский Пони:** 25 коку
- **Гайдзинская Верховая Лошадь:** 75 коку
- **Боевой Конь Утаку:** 250 коку (это минимум, и обладание одной из этих лошадей аутсайдером, как правило, считается оскорблением чести клана Единорога, и скорее всего, приведет к дуэли)

- **Специи:** Используется для придания аромата пищи во время путешествия или для обмена. **Цена:** от 1 до 5 бу за бутылочку
- **Сладости:** Популярны закуски включают небольшие пирожные, конфеты, булочки или медовый рис. **Цена:** 1 бу за 4 порции
- **Татами:** Используется для сидения или сна на земле или на полу. **Цена:** 2 дзэни
- **Иглы для Татуировки:** изготовлены из стали или бамбука. **Цена:** 1 бу за комплект
- **Чайный Набор:** Необходим для выполнения священной чайной церемонии. **Цена:** 1 коку
- **Палатка, Чомчог:** Большая и сложная палатка, любимая кланом Единорога. **Цена:** 20 коку
- **Палатка, Малая:** Вмещает двух человек. **Цена:** 1 коку
- **Палатка, Юрта:** Меньше, чем чомчог, но все еще больше средней, любима кланом Единорога. **Цена:** 10 коку
- **Дорожная Еда:** Сушеные рис или рыба, завернутые в бумагу. **Цена:** 5 дзэни за один прием пищи
- **Зонт:** Изготовлен из лозы и шелка. **Цена:** 2 бу
- **Трость:** просто трость, чтобы помогать при ходьбе. Не подходит в качестве оружия. **Цена:** 1 дзэни
- **Точильный Брусок:** Используется для заточки оружия, но не подходит для катаны и вакидзаси. **Цена:** 1 дзэни
- **Набор для Письма:** Суми-э коробка, содержит кисти, чернильные камни, миску для воды и песок. **Цена:** 1 бу

Одежда и аксессуары

- **Шапка Придворного:** популярна среди придворных и чиновников. **Цена:** 2 бу
- **Веер Придворного:** бумажный веер различных моделей. **Цена:** 40 дзэни и выше
- **Хакама:** Штаны до коленей. **Цена:** 75 дзэни
- **Хаори:** Подобна куртке, носят поверх кимоно. **Цена:** 25 дзэни
- **Катагину:** Подобна жилету, носят поверх кимоно, чтобы подчеркнуть плечи. **Цена:** 40 дзэни
- **Кимоно:** основной халат, носят все самураи. В комплекте с поясом / кушаком (оби). **Цена:** 1 бу и выше
- **Набор для Макияжа:** пудры и краски. **Цена:** 1 коку
- **Маска:** Варьируется от шелковой до металлической (мэмпо). Часто сложной формы. **Цена:** 3 бу
- **Нэцкэ:** Ювелирные изделия, такие как серьги, кольца, браслеты и т.п. **Цена:** 1 бу
- **Сумка на Оби:** мешочек, крепится на пояс. **Цена:** 25 дзэни
- **Парфюм:** Изготовлен из различных трав и распространенных веществ. **Цена:** 2 бу за бутылочку
- **Сандалии:** простой и самый распространенный вид обуви. **Цена:** 50 дзэни
- **Снегоступы:** Обувь на широкой опрае с целью предотвращения проваливания в снег. **Цена:** 2 бу
- **Дорожный Плащ:** Из густой шерсти, носят поверх одежды во время путешествия. **Цена:** 75 дзэни
- **Соломенная Шляпа с Широкими Полями:** Используется для защиты лица от солнца. **Цена:** 1 дзэни
- **Боевая Краска, во флаконе:** Популярная среди воинов Краба, Единорога и Льва. **Цена:** 3 бу
- **Парик:** Используется для маскировки или привлечения к себе внимания при дворе. **Цена:** 1 бу

Дорожный Набор

Большинство, если не все, школ включают в стартовую экипировку Дорожный Набор. Что такое Дорожный Набор? Это зависит от семьи, школы и человека. Дорожный Набор, по существу, сак-вожж, который часто называют фурсики, наполненный различными предметами, в коих человек может быть заинтересован. При создании персонажа, выберите любые 10 из следующих вещей, которые войдут в его Дорожный Набор:

- | | | |
|--|--|--------------------------------|
| • Корзина | • Комплект чернильных кистей | • Малый раскладной стул |
| • Кузнечный Молот | • Ювелирные изделия или аксессуары | • Маленькое ручное зеркало |
| • Плед | • Фонарь | • Малый нож (не боевой) |
| • Бутылка отбеливателя / красителя | • Сверчок Удачи (в клетке) | • Маленькая статуя |
| • Бутылка сакэ | • Комплект Макияжа | • Малая палатка |
| • Бутылка сёто | • Маска | • Курительная трубка |
| • Бутылка воды | • Миниатюрный набор го или сёги | • Снегоступы |
| • Ковш | • Ступка и пестик | • Запасное кимоно и сандалии |
| • Свечи (6) | • Музыкальный инструмент | • Специи |
| • Палочки для еды | • Пергамент и уголь (10) | • Соломенный Плащ |
| • Кошель | • Парфюм | • Сладости |
| • Котелок | • Личная печать или клеймо | • Татами |
| • Подставка для дайсё | • Домашнее животное (собака, кошка, обезьяна, певчая птица (две вещи)) | • Татуировочные иглы |
| • Набор для гадания (монеты кавару) | • Дневник | • Чайный набор |
| • Набор для гадания (палочки тысячелистника) | • Веревка (50 футов) | • Флакон краски |
| • Веер | • Чашка для сакэ | • Трость |
| • Рыболовная сеть или жердь | • Набор костей | • Недельный рацион пищи |
| • Кремень и трут | • Лопата | • Точильный Камень |
| • Крюк-кошка | • Малое Спинное Знамя | • Плетеный зонт |
| • Курильня благовоний | | • Широкополая соломенная шляпа |
| | | • Парик |

Книга Воды 水の本

"Все секреты этого мира и за его пределами, если у кого-то хватает мужества посмотреть"

– Тюдэ Рури

Расширенная Механика

По своей сути RPG Легенда Пяти Колец – игра о самураях. И в частности это игра про самурая, который служит Великому Клану Рокугана. Варианты для создания персонажа, представленные в Книге Огня спроектированы так, чтобы игроки могли создавать своих собственных самураев и участвовать в ролевых приключениях по Империи Рокугана. Тем не менее, Рокуган – это обширная и разнообразная территория, и, хотя Великие Кланов доминируют в политической, магической и военной сферах, они не единственные, кто борется за ресурсы и влияние. Очень много людей и организаций надеются конкурировать с Великими Кланами, и, если ГМ пожелает, то их можно использовать в качестве основы для персонажей.

Клан Паука

Узурпаторы титула, который достался им по крови, но не Императорским указом, клан Паука заявил о статусе Великого Клана, хотя ни один Император Рокугана не предоставил им это право. Однако, как и на другие кланы, они являются последователями Ками, падшего Ками, темного бога Фу Ленга. Паук был всегда амбициозным и скрытным, он охотно принял хаос, жестокость, духовное разрушение и формы колдовства, которые признаны как извращение естественного порядка.

Семья Тюдэ: +1 Интеллект

Духовные наследники первой семьи Тюдэ, уничтоженной веками ранее, они являются сборищем амбициозных и властолюбивых махо-цукай, глубоко проникшими в тайны магии крови. Их лояльность всегда подозрительна, так как в прошлом они меняли хозяев более чем один раз.

Семья Дайгоцу: +1 Выносливость

Правители клана Паука и самая многочисленная из семей в составе клана. Самураи из всех слоев общества, падшие под властью Скверны Земли Теней или поддавшиеся культу Фу Ленга, приняли философию и методологию Темного Властелина Дайгоцу, и его зловещую волю, бросив предыдущие семьи и союзников. Не все Дайгоцу Осквернены, но большинство из них почувствовали зловещее прикосновение Дзигоку.

Семья Годзю: +1 Ловкость

По правде говоря, тот, кто носит имя Годзю, больше не человек. После служения изначальной сущности, известной как Лживая Тьма, они стали немного больше, чем исполнители ее воли. С момента ее уничтожения они служат ее преемнику, Дракону Тени, и обладают несколько большей индивидуальностью, чем раньше, хотя остаются всё также безликими, бездушными чудовищами.

Монахи Паука: +1 Рефлекс

Самые странные агенты клана Паука. Многие из их ордена вообще не поддались Скверне Земли Теней, но приняли философию Паука, потому что она соответствует их желаниям личной власти и достижений через силу.

Школа Буси Дайгоцу

Верные Дайгоцу легионы воинов используют боевой стиль, скроенный из различных Техник, которыми они обладали в своих прошлых жизнях. В результате Техники Дайгоцу эклектичные, но могут эффективно использоваться в сочетании друг с другом. Опытный буси может применить эти секреты для опустошения противника, а затем пополнить себя его умирающей сущностью жизни, акт, который навсегда пометит их как предателей и богохульников в глазах Империи.

Техники буси Дайгоцу явно указывают на милость бога и повелителя Фу Ленга. Их способность увеличивать свой урон и вселять страх в своих противников делает их мощными противниками практически для любого, а уровень силы может резко возрасти, если они используют Скверну Земли Теней (хотя, конечно, не без риска).

Школа Буси Дайгоцу

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Охота, Запугивание, Дзюдзюцу, Кэндзюцу (Катана), Кюдзюцу, Знание: Земли Теней, 1 Бугэй или Низкий Навык
- **Честь:** 1.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Паука.** Буси Дайгоцу должны идти по тонкой грани между использованием Скверны для усиления своего тела и сокрытием последствий этого на публике. В начале

каждого Раунда вы можете выбрать либо уменьшить штрафы от Ран к TN на ранг Силы плюс ранг Скверны до конца Раунда, либо увеличить ваши броски урона на ту же сумму. Кроме того, TN любого броска на обнаружение присутствия или эффекта Скверны на вас увеличивается на +10.

- **Ранг 2: Аура Крови.** Присутствие рядом буси Дайгоцу может добавить беспокойство тем, кто не готов столкнуться с ними. Вы можете потратить Очко Пустоты, как Простое Действие, чтобы активировать эту Технику. Пока эта Техника активна вы и все ваши союзники в 30 футах добавляют +2k0 к броскам урона. Это длится в течение числа Раундов, равного вашему рангу Скверны плюс ваш ранг Силы. Этот бонус не суммируется с другими применениями Ауры Крови. Активируя эту Технику, уже находясь под ее эффектом, обновляет ее продолжительность.
- **Ранг 3: Крылья Асюры.** Буси Дайгоцу движется и атакует так же быстро, как ветер уносит пепел. Вы можете предпринимать атаки ближнего боя как Простое Действие вместо Сложного.
- **Ранг 4: Поедающий Гнев.** Благодаря силе Фу Ленга, Легионеры питаются силой его врагов. Каждый раз, когда вы попадаете по противнику в ближнем бою, вы сразу же восстанавливаете 5 Ран. Это потенциально может предоставить вам дополнительное число Ран сверх вашего обычного максимума, но этот бонус не должен превышать 20 Ран. Избыток Ран теряется в конце схватки.
- **Ранг 5: Бесчеловечный Штурм.** Гнев буси Дайгоцу, как у неистового зверя. Один раз за схватку вы можете активировать серию сотрясающих ударов в ближнем бою как Сложное Действие. Эта атака игнорирует бонусы и эффекты от брони (в том числе Понижение Урона от брони) и от любой Стойки цели. Если удар попадает, цель не может получить бонус от брони или Стойки к TN Защиты на число Раундов, равное вашему рангу Скверны плюс ваша Сила. Если ваш противник примет Стойку Тотальной Атаки, то он по-прежнему получает штраф -10 к TN Защиты.

Школа Сюгэндзя Тюда

У Тюда есть древняя традиция махо, в тайне передававшаяся от одного к другому в течение многих столетий до того момента, как их семью ликвидировал клан Феникса сотни лет назад. В клане Паука потомки Змеи нашли новый дом, как возрожденные Тюда, и теперь хорошо служат своим новым хозяевам. Тюда - одни из самых мощных и передовых махо-цукай, которые когда-либо существовали, всегда выходя за рамки возможного с помощью магии крови и никогда не удовлетворяясь простым принятием силы, доступной для них. Зверства, совершенные во имя повышения знания и силы их школы, происходят без ограничений.

Несомненно, силой семьи Тюда является махо, но цена, связанная с ней, может сделать их менее продуктивными заклинателями, чем другие сюгэндзя. К счастью их Техника позволяет им прикрыть развращающую природу их магии и смягчить темпы, с которыми они приобретают Скверну.

Школа Сюгэндзя Тюда

- **Бонус:** +1 Сила воли
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), Охота, Знание: Махо, Знание: Земли Теней, Колдовство, Скрытность, 1 любой Навык
- **Честь:** 0.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 3 коку
- **Гармония/Разлад:** у сюгэндзя Тюда Гармония к заклинаниям махо любого Элемента, кроме Пустоты. Выберите один элемент, кроме Пустоты. У вас Разлад для всех не-махо заклинаний в выбранном Элементе (на махо этого элемента нет Гармонии, она аннигилируется Разладом).
- **Техника: Кровь как Вода.** Тюда существовали на протяжении столетий, таясь среди людей Рокугана и скрывая истинную природу своих темных искусств. При сотворении заклинания махо вы можете объявить 1 Подъем, чтобы скрыть развращающую природу магии. Заклинание действует как обычно, но не будет никаких внешних признаков того, что произошло что-то иное, нежели традиционная магия Элементов. Вы можете объявить второй Подъем, чтобы снизить Скверну Земли Теней, обычно получаемую из-за махо заклинания, до 1 Очка, независимо от Уровня Мастерства заклинания. Но вместо этого, вы можете пожертвовать 1 Очко Чести для снижения Скверны, обычно получаемой от заклинания, до 1 Очка.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 махо заклинания одного Элемента, 2 махо заклинания второго Элемента без Разлада, и 1 любое заклинание любого Элемента без Разлада.

Школа Придворных Дайгоцу

Возможно, самая успешная операция клана Паука – это медленное и тонкое проникновение во многие дворы Великих Кланов. Под видом ронинов и эмиссаров минорных ветвей других семей

придворные Дайгоцу использовали сеть контактов клана Паука, жертв шантажа, и заняли некоторые управляющие посты при дворах многочисленных кланов, и даже одной из Императорских семей. С этих постов они пытаются тонко манипулировать конфликтами, которые наилучшим образом служат их истинному клану, держат своих врагов подальше от них и постепенно подрывают понятия о чести у многих безвольных самураев.

Наибольшая сила придворных Дайгоцу не в их Техниках, которые по общему признанию полезны, а скорее в способности маскировать свою Скверну, если они владеть ею. Их Техники сосредоточены на растлении других, обеспечивая нужное окружение, на которую Паук может опираться и отводить от себя внимание и обвинения. Это важно, как для выживания, так и для обеспечения процветания своего клана.

Школа Придворных Дайгоцу

- **Бонус:** +1 Восприятие
- **Навыки:** Актерство, Придворный (Манипуляция), Этикет, Медитация, Искренность (Обман), Соблазн, 1 любой Высокий Навык
- **Честь:** 1.0
- **Экипировка:** Рациональная Одежда, Вакидзаси, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Коварный Шепот.** Каждый ученик у придворных Дайгоцу совершенствуется в искусстве маскировки своей природы, скрывая истинные намерения. Вы умело скрываете свои намерения и симптомы Скверны. Вы получаете Бесплатный Подъем при использовании Искренность (Обман). Любые броски на определение вашей Скверны (например, Техники Куни) имеют TN, увеличенный на 5-кратный ваш ранг школы. Вы добавляете свой ранг школы к вашему рангу Чести всякий раз, когда кто-то другой пытается распознать ваш ранг Чести.
- **Ранг 2: Трещины в Стене.** Придворных Дайгоцу учат делать тонкие, казалось бы, безобидные намеки в беседах, которые нарушают сосредоточенность и внимание окружающих. Каждый раз, когда вы беседуете, вы можете потратить Очко Пустоты и сделать бросок Придворный(Манипуляция)/Осознанность (как Простое Действие) против TN 25, чтобы заставить всех в пределах 20 футов получить штраф в размере -1k1 на все их броски Этикета и Выступления в течение следующего часа. Они не узнают источник штрафа. Этот эффект не складывается.
- **Ранг 3: Тьму Нельзя Схватить.** На этом ранге придворный Паука учится отвлекать внимание и обвинения от самого себя, распространяя дисгармонию среди своих врагов и избегая последствия собственных действий. Каждый раз, когда вы в фокусе подозрения или обвинения, вы можете потратить Очко Пустоты (как Простое Действие), чтобы попытаться переложить вину на кого-то другого, присутствующего при моменте предъявления обвинения. Вы должны сделать состязательный бросок вашей Искренности(Обман)/Осознанности против его Искренности(Честность)/Осознанности. (Если ваша попытка окажется слабой или плохо обоснованной, ГМ может добавить бонусы вашей жертве, чтобы защитить себя.) С успехом каждый, кто слышал вашу речь, верит вам в том, что цель - истинный виновник, пока не будут представлены доказательства обратного. Эту Технику нельзя использовать, чтобы выйти из ситуации, в которой вы прямо и неизбежно виновны (например, стоя над мертвым магистратом с окровавленным ножом в руке), и не можете переложить вину на кого-то, кто не присутствует при обвинении.
- **Ранг 4: Прикосновение Греха.** На этом уровне обучения мастерство Паука в манипуляции и дезориентации позволяет его словам путать чужие мысли, временно делая противника слабым, агрессивным и запутавшимся. Число раз за сессию, равное вашему рангу школы, вы можете поговорить с кем-то в течение нескольких минут, а затем сделать состязательный бросок Придворный(Манипуляция)/Силы Воли против их Этикета(Учтивость)/Силы Воли. Если вы выиграли, они приобретают Недостаток Снедаемый (на ваш выбор) на число часов, равное вашему рангу школы. Выполнив 2 успешных Подъема на этот бросок, вы можете наложить второй Недостаток Снедаемый на свой выбор на это же лицо на то же время. (Вы не можете использовать эту Технику на одного и того же человека дважды в один день).
- **Ранг 5: Объятия Тьмы.** Заключительный урок Школы Придворных Дайгоцу учит своих учеников вести своих врагов по пути агрессии и насилия. Говоря с кем-то по крайней мере пятнадцать минут, вы можете сделать состязательный бросок вашей Искренности(Обман)/Осознанности против Этикета(Учтивость)/Восприятия. Если ваша цель в настоящее время имеет один из Недостатков Снедаемый, вы получаете бонус +5k0 к этому броску. С успехом вы можете убедить вашу цель отнестись к какому-либо другому человеку, группе, учреждению или клану, как к своему врагу. Техникой нельзя отвести кого-то против его господина или Императора. С учетом этого ограничения цель будет продолжать верить в эту

вражду, пока не будут представлены доказательства обратного. Эта Технику нельзя использовать в отношении одного и того же лица более одного раза в месяц.

Орден Монахов Паука

Истоки загадочного Ордена Паука - загадка для многих, даже внутри клана, к которому они лояльны. Орден начал с учения павшего монаха Росюнга, но, когда его величайший ученик Митио стал распространять учение о поиске собственного пути, несмотря на последствия для других, Орден начал расти не на шутку. Братья Паука - беспощадные противники с заслуженной репутацией жестокости. Их подготовка включает в себя разрушительные рукопашные стили и многие техники тяжелого оружия. Хотя некоторые поддаются Скверне, многие из них остались чисты просто потому, что им нет нужды опираться на силы тьмы.

Монахи Паука - несравненные рукопашные бойцы, которые в отличие от большинства монашеских боевых стилей калечат врагов, а не просто отключают. Их стальная решимость предоставляет им значительные бонусы, чтобы противостоять манипуляции и фактической магии, а также в их стойкости и способности наносить урон.

Орден Монахов Паука

- **Бонус:** +1 Ловкость
- **Навыки:** Атлетика, Дзюдзюцу 2, Знание: Теология, Медитация, Древковое оружие, 1 любой Навык
- **Честь:** 1.5
- **Экипировка:** Легкая или Тяжелая Броня, Крепкая Одежда, любое Тяжелое или Древковое оружие, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Темный Путь.** Орден Паука учит силе и мастерству тела и даже тьме, что скрывается в душе. Вы получаете бонус +1k0 ко всем броскам атаки с помощью безоружных атак или древкового оружия. Вы также добавляете дважды ваш ранг школы к TN Защиты против всех атак ближнего боя.
- **Ранг 2: Опора в Атаке.** Мастерство тела - шаг по пути силы, и это мастерство предоставляет огромную выносливость тем, кто может достичь его. Вы можете выбрать любое Кольцо, кроме Пустоты. Вы получаете Понижение Урона, равное этому Кольцу плюс ваш ранг Скверны, если у вас она есть.
- **Ранг 3: Скорость Тьмы.** Выравнивание тела и ума позволяют приобрести огромную скорость. При использовании древкового оружия или без оружия, вы можете предпринимать атаки ближнего боя как Простое Действие, а не Сложное.
- **Ранг 4: Под Защитой Чи.** После овладения мастерством тела приходит мастерство души. Когда вы изучите эту Технику, вы можете выбрать любое Кольцо, кроме Пустоты. Вы добавляете дважды ваш ранг в этом Кольце, а также ранг Скверны (если она у вас есть), на TN любого заклинания, сотворенного против вас. Вы можете отключить этот эффект, если хотите.
- **Ранг 5: Тьма Изначальная.** Истинное мастерство самого себя требует опоры на Тьму. Вы получаете дополнительное число Очков Пустоты на день, равное вашему рангу Скверны или Кольцу Земли, в зависимости от того, что больше. Их можно потратить так же, как обычные Очки Пустоты, за исключением того, что их также можно потратить, чтобы добавить бонус +1k1 к вашим броскам урона.

Малые Клан

Когда самурай выполняет героический подвиг в Рокугане, Император может вознаградить его, сделав лидером своего собственного Малого Клана. Лидер нового Малого Клана собирает последователей, жаждущих присоединиться к его делу и служить Империи своим уникальным способом. Эта великая милость предоставлялась много раз в истории Рокугана, создавая интересные и разнообразные группы горделивых воинов.

В основном Малые Клан управляют небольшим участком Империи и их численность существенно ниже по сравнению с Великими Кланами. В большинстве Малых Кланов присутствует только одно семейное имя, а самые малочисленные из них могут насчитать лишь несколько десятков самураев в своих рядах.

Клан Барсука

Основателем клана Барсука был мощный воин Краба, доказавший свою ценность в состязании силы перед лицом Императора. Потомки первого Барсука живут на северной границе Рокугана, им поставлена задача охранять Империю от иностранного вторжения. Барсук пошел по пути своих братьев из Великого Клана, предпочитая силу изысканности и не признавая своего поражения,

даже перед лицом непреодолимых трудностей.

Семья Итиро: +1 Сила

Итиро бестактны и грубы в своих связях с остальной частью Империи. Они верят в действие перед словом и прагматичность перед социальными нормами. Итиро, по своей природе, коренастые люди, их горный образ жизни в значительной степени обеспечивает им их мышечный каркас.

Школа Буси Итиро

Основателем этой школы был Хида. И поэтому не удивительно, что школа остается похожа на свои корни Краба. Философия школы проста: бить врага так сильно, чтобы у него не оставалось времени заниматься какой-либо тактикой.

Школа уделяет особое внимание своей любви борьбе и безоружному бою. Она подчеркивает преимущество чистой силы в разгроме врага. Буси Итиро использует силу как ответ на почти любую проблему. Другие могут двигаться быстрее или бить с большей точностью, но Итиро отвечает на это подавляющим уроном.

Школа Буси Итиро

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Атлетика, Коммерция, Защита, Тяжелое оружие, Дзюдзюцу, Кэндзюцу (Катана), 1 любой Высокий или Бугэй Навык
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Легкая или Тяжелая Броня, Крепкая Одежда, Дайсё, любое Тяжелое или Древковое оружие, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Преодолей Гору.** Буси клана Барсука живут и тренируются в труднодоступных районах Великой Стены Севера и почитают силу, как конечную меру возможностей любого воина, на мощь кулаков воина еще можно положиться, когда все остальное потерпело крах. Вы можете перебросить любой бросок Навыка или Черты, который использует Силу, но должны сохранить результат второго броска. Вы не получаете штраф к движению или бою за Умеренную Местность, и получаете только половину обычного штрафа за Сложный рельеф местности.
- **Ранг 2: Сила Барсука.** С практикой Барсук учится призывать свою силу, чтобы сокрушать своих противников. Число раз за сессию, равное вашему рангу Силы, вы можете перебросить бросок урона, сохраняя лучший из двух результатов.
- **Ранг 3: Сокрушающий Удар.** Опытный Барсук учится наносить удары по-настоящему страшной силой, оружием или даже голыми руками, которые могут стереть в порошок плоть даже через защиту брони. Вы можете игнорировать действие брони на TN Защиты соперника. Ваши безоружные атаки могут игнорировать 1 ранг Понижения Урона цели.
- **Ранг 4: Разбивающий Камни.** Самурая Итиро учат бить со скоростью смертоносной лавины. Ваши атаки оружием Самурая или безоружные удары считаются как Простое Действие.
- **Ранг 5: Возврат Атаки.** Заключительный урок, преподаваемый в додзё клана Барсука, что наиболее эффективные удары в бою не быстрые, а сокрушающие. В начале схватки перед броском Инициативы вы можете снизить свою Инициативу на 20 на всю схватку. В обмен на это добавьте ваш ранг Силы в несохраняемые кости на броски атаки и урона в течение первых двух Раундов схватки.

Клан Летучей Мыши

У основателя клана Комори в жилах текла кровь духа летучей мыши из Тикусюдо. Клан Летучей Мыши - очень молодой клан, основанный в период короткого царствования Императора Тотури III, и до сих пор не решен вопрос о его идентичности. Сюгэндзя Летучей Мыши усердно работают над совершенствованием своих способностей призыва, чтобы предоставить новый ресурс для Империи.

Семья Комори: +1 Интеллект

Комори - это семья сюгэндзя, собранная под знаменем клана Летучей Мыши основателем самого клана. Они - это уникальная партия с несколькими характеристиками, сгруппировавшими их вместе. Два объединительных факторы семьи Комори состоят в их стремлении учиться и сообразительности применять свои новые обретенные способности.

Школа Сюгэндзя Комори

Когда Ёритомо Комори была оказана честь в основании собственного Малого Клана, он быстро собрал блестящих сюгэндзя под своё управление. Он решил, что будет чтить своё наследие духа летучей мыши в быстрой связи и даст этот ресурс для остальной части Империи. Комори признают, что необходимо сбалансировать практическое с теоретическим, и стремятся отточить свои способности обмена сообщениями для использования в реальности.

Школа Сюгэндзя Комори является уникальной в Империи. Коумори - это доброжелательные духи

летучей мыши, существа родом из Тикусюдо, помогавшие человечеству несколько раз. Их мощную магию никогда не понимали из-за отшельнической природы духа. Сюгэндзя Комори углубились в этом ресурсе, что дало им странные и чудесные заклинания, которых никогда не видели раньше.

Школа Сюгэндзя Комори

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), Знание: Предки, Знание: Теология, Медитация, Колдовство, Чайная Церемония, 1 Высокий Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, 1 любое оружие, Сумка со Свитками, Дорожный Набор, 3 коку
- **Гармония/Разлад:** Воздух/Земля
- **Техника: Шепот Камми.** Комори практикуют ритуалы духов коумори, от которых произошел их основатель, и переправляют сообщения от одного к другому с помощью камми. Вы можете потратить один слот заклинаний, чтобы отправить шепотом сообщение другому лицу, известному вам. Это сообщение не может быть дольше 30 секунд на ранг школы, и может быть доставлено на максимальное расстояние, равное вашему рангу школы x 100 миль. Для активации требуется Сложное Действие.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Воздух, 2 Вода и 1 Огонь

Клан Кабана

Клану Кабана была дана власть над Сумеречными Горами на северной границе земель клана Краба. Сумеречные Горы богаты железом и нефритом, и от этого важность Малого Клана возросла, так как его самураи добывали эти драгоценные материалы. Однако, Сумеречные Горы оказались также опасным домом из-за землетрясений, обезумевших духов, безумных махо-цукай и злобного духа Сякоки Догу, который покушался на клан Кабана на каждом шагу.

Семья Хэйти: +1 Сила воли

Мало кто может вынести опасности Сумеречных Гор, но самураи Кабана процветали на этой земле на протяжении веков. Жесткие и непримиримые люди, которые будут бороться со всем, чтобы защитить принадлежащее им. Если Хэйти ставят для себя цель, ничто не остановит от ее выполнения.

Школа Буси Хэйти

Тьма всегда угрожала землям Кабана, и Школа Буси Хэйти встречает ее лицом к лицу. Кабан готов защищаться и разработал Техники, помогающие ему соответствовать своему пылу. Они научились принимать худшие атаки своих врагов и просто продолжать бой. Обучение Буси Хэйти поддерживает сильную оборону, но его яростные атаки тоже пугают.

Эта школа использует оружие, которое редко увидишь в остальной части Империи, Май Чонг. Уникальная форма копья имеет изогнутый наконечник, и техника владения этим оружием полностью отличается от другого древкового оружия. Буси Хэйти используют копье для уничтожения

Потерянные Малые Клан

Некоторые Малые Клан, описанные в этом разделе, встретили свой конец в какой-то момент на официальной шкале времени Рокугана. Хотя отдельные ГМы поощряют использование этих кланов, если это соответствует их кампании, но те, кто предпочитает каноническую сюжетную линию, должны считать, что следующие кланы больше не существуют:

- **Клан Кабана.** Уничтожен действиями необыкновенно сильного и зловещего колдуна по имени Агася Рюдэн в 501 году. Их души были использованы для создания одного из самых мощных нэмуранай, когда-либо существовавших - Наквальня Отчаяния.
- **Клан Сороконожки.** Присоединился к клану Богомола как семейство Моси вскоре после окончания Войны Кланов (примерно 1128 год). Их можно представить с помощью правил для семьи Моси и Школы Сюгэндзя Моси из Книги Огня.
- **Клан Сокола.** Поглощен кланом Краба после катастрофы на их землях, подвергшую риску провинции Краба. Семья Торитака находится в разделе Краба в Книге Огня (и повторено ниже), а их семейная школа приводится ниже.
- **Клан Лисы.** Присоединился к клану Богомола, как семья Кицунэ в 1170 году. Семья Кицунэ описана в разделе Богомола в Книге Огня и повторяется в этом разделе для удобства. Их семейная школа приведена также ниже.
- **Клан Змеи.** Изъеден изнутри махо, хотя он был создан для борьбы с такими пороками. Он был уничтожен Фениксом в 402 году, но воскрешен столетия спустя порочным потомком, и в данный момент служит как семья Тюдэ клану Паука. Школа, описанная ниже, представляет чистые методы, какими пользовались в клане Змеи, полностью исчезнувшие в современной Империи.
- **Клан Осы.** Присоединился к клану Богомола как семейство Цурути вскоре после окончания Войны Кланов (примерно 1128 год). Они могут быть представлены с помощью правил для семьи Цурути и Школы Лучников Цурути, описанных в Книге Огня.

врагов на расстоянии. Большая зона применения их оружия идеально подходит для оборонительного стиля, но как только появится подходящий момент сломать темп боя противника, Кабан тут же его использует.

Школа Буси Хэйти

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Охота, Запугивание, Кэндзюцу, Копья (Май Чонг), 1 Бугэй Навык
- **Честь:** 3.0
- **Экипировка:** Легкая или Тяжелая Броня, Крепкая Одежда, Дайсё, любое Копье, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Удар Кабана.** Атака кабана может произойти из ниоткуда без предупреждения. Если вы находитесь в Стойке Тотальной Атаки, вы можете подготовить среднее оружие или копье как Свободное Действие. При атаке копьем в бою вы получаете бонус к урону +0k1.
- **Ранг 2: Сила Противодействия.** Школа Кабана специализируется на использовании копья, особенно Май Чонг, ловя одежду и броню противника, что делает его беспомощным. Вы можете объявить 2 Подъема, чтобы Спутать противника с помощью Май Чонг, или 3 Подъема, чтобы Спутать с помощью другого копья.
- **Ранг 3: Скорость Кабана.** Буси Кабана учится атаковать со скоростью животного-тёзки. Вы можете атаковать, как Простое Действие, при использовании копья.
- **Ранг 4: Ярость Кабана.** Как и его тезка, буси Кабана продолжает борьбу, не обращая внимания на тяжелые ранения. Вы можете потратить Очко Пустоты на этапе Реакции, чтобы уменьшить штраф к TN от Ран на 1 ранг Ран (Раны все остаются, просто боль от них вы чувствуете слабее). Этот эффект длится до конца схватки.
- **Ранг 5: За Горами.** На этом ранге Кабан научился контролировать неистовство воина и высвободить его в самые неожиданные моменты, даже если момент появился при полной обороне персонажа. Если вы находитесь в Стойке Тотальной Защиты, вы можете предпринять одну обычную атаку копьем или Самурайским оружием как Свободное Действие, не обращая внимания на ограничение Стойки Тотальная Защита. Эта атака получает бонус +2k0 к броску атаки.

Клан Стрекозы

Основатели клана Стрекозы навлекли на себя гнев клана Льва после создания клана, и Малый Клан значительно пострадал от этого. Их важность противоречит их размеру; все, кто хочет путешествовать по землям Дракона, должны сначала остановиться в доме Стрекозы и получить разрешение. Их прочная связь с кланом Дракона и история их трагедии создали спокойных и гибких людей, готовых лицом к лицу встретить опасность в будущем.

Семья Томбо: +1 Осознанность

Томбо скромны и незамысловаты, несмотря на их важность для Империи. Большая часть трудолюбивых Томбо являются сюгэндзя, а несколько буси, пришедших из их земель, как правило, используют политическое благословение, чтобы тренироваться со своими союзниками Мирумото. Они прекрасно могут жить в горах и ориентируются в землях Дракона также, как и любой Мирумото.

Школа Сюгэндзя Томбо

Томбо - очень духовные люди. Они установили сильную связь с горами и остаются на своих землях, хотя трудность за трудностью падает на них. Хотя сюгэндзя Томбо не меньше священники, чем их коллеги из других кланов, они хорошо осведомлены о политической ответственности на своих плечах. Как посредники между кланом Дракона и остальным Рокуганом, Томбо хорошо оснащены для выживания при опасных дворах Империи.

Эта школа использует все ресурсы в своем распоряжении для подготовки учеников к работе при дворах. Обученный Томбо может использовать свою связь с духовным миром для усиления своей социальной благодати. Это усиление часто является необходимым при встрече с противниками, такими как клан Льва, всегда следящими за социальными ошибками.

Школа Сюгэндзя Томбо

- **Бонус:** +1 Восприятие
- **Навыки:** Каллиграфия, Придворный, Этикет, Медитация (Восстановление Пустоты), Искренность, Колдовство, 1 Высокий Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 3 коку
- **Гармония/Разлад:** Вода/Огонь
- **Техника: Ведомый Судьбой.** Томбо - адепты при дворах, так же, как и сюгэндзя, выступая в качестве посредников для клана Дракона почти с момента своего появления. Шепот ками

является мощным инструментом при дворе. Вы можете потратить один слот заклинаний, чтобы получить бонус +1k0 на один бросок Социального Навыка. На улучшение одного броска нельзя потратить больше слотов заклинаний, чем ваш ранг школы. И вы получаете Бесплатный Подъем на любое заклинание с ключом Гадание. Для активации техники требуется Свободное Действие.

- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Вода, 2 Воздух и 1 Земля

Клан Сокола

Краб твердо стоит против орды Земли Теней, но и другие опасности угрожают Рокугану. Воины клана Сокола стоят рядом со своими братьями из клана Краба в битвах против злых духов, приходящих в мир смертных. Их враг - не чудовища Земли Теней, снующие у Стены Кайу, а коварные фантомы, терроризирующие сердце земли.

Семья Торитака: +1 Восприятие

Торитака всегда были небольшим братством, живущим вблизи земель Краба. Типичный самурай Торитака большой и громоздкий, его мышцы постоянно оттачиваются годами постоянных битв. Несмотря на свою brutальную внешность, Торитака - тихие спокойные люди, отдалившиеся от остальной части рокуганского общества.

Школа Буси Торитака

Эта школа превосходна в уничтожении существ, пришедших из других духовных сфер. Их стиль изменчив, чтобы адаптироваться к любым сюрпризам от новых типов чудовищ. К сожалению, эта концентрация на битве с потусторонним врагом делает буси Торитака очень специализированными воинами, против людей у них мало техник.

Школа фокусируется на атаке чудовищ и обходе их обороны. Они используют дайсё или копье для поиска слабых сторон врага и безжалостно атакуют в эти места. За всю жизнь обучения Торитака учатся смотреть сквозь уловки чудовищ и эффективно ликвидировать такого врага.

Школа Буси Торитака

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Обращение с Животными (Соколы), Охота 2, Кэндзюцу, Знание: Духовные Сферы, Копья, 1 любой Навык
- **Честь:** 5.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Глаза Сокола.** Торитака должны знать обо всем вокруг в любое время, их враг может появиться в любом месте. Вы добавляете +1k0 к броскам Навыка, связанного с Восприятием, и к броскам Восприятия. Кроме того, при атаке существа из другого Духовного Мира (в том числе они из Дзигоку и голодные мертвецы из Гаки-до), добавляете +1k0 ко всем броскам урона.
- **Ранг 2: Сокол Начинает Полет.** Благодаря своей подготовке Торитака может чувствовать эманации ближайших духов, когда они перебираются в мир смертных. Вы можете попытаться обнаружить присутствие каких-либо существ из других Духовных Сфер, сделав бросок Восприятия против TN, равный 5-кратному Кольцу Воздуха существа.
- **Ранг 3: Крылья Сокола.** Торитака атакует аккуратно, постоянно держа врага на расстоянии. Вы можете атаковать как Простое Действие, а не Сложное, при использовании копья или оружия с ключом Самурай.
- **Ранг 4: Бдителен и Силен.** У монстров есть запутывающие уловки, но Торитака учатся видеть истину сквозь туман. Вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы отменить любые штрафы от темноты или ослепления. Этот эффект длится до этапа Реакции после двух Раундов.
- **Ранг 5: Когти Сокола.** Ничто не остановит атаку Торитака. Ваши атаки игнорируют до 5 очков Понижения Урона у вашего противника (если оно есть). Против существ из других Духовных Сфер вы можете потратить Очко Пустоты как Свободное Действие, чтобы понизить Понижение Урона существа на 10 в течение одного Раунда.

Клан Лисы

Клан Лисы - первый и, возможно, старейший Малый Клан (хотя Богомол это оспаривает), они вышли из клана Ки-Рин перед его великим путешествием за пределы Рокугана. Клан был изгнан из земель Ки-Рин и в конце концов нашел свою собственную идентичность в умиротворении Кицунэ Мори, где подружился с духами лис и получил сильную любовь к красоте природы. Хотя Малый Клан маленький и имеет ограниченные ресурсы, храбрые самураи Лисы никогда не колебались в

борьбе за благородные цели.

Семья Кицунэ: +1 Сила воли

Кицунэ предпочитают тишину леса суе цивилизации. Они - сильно духовная семья, и будут бороться изо всех сил для защиты созданий Тикусюдо, Мира Животных. Кицунэ сильно независимы, но также прагматичны; герои Кицунэ сделают все, что должны, для достижения своих целей, но не откажутся от своих душ.

Школа Сюгэндзя Кицунэ

Клан Лисы располагается рядом с одним из крупнейших лесов Рокугана, что и сформировало направление их уроков. Каждый сюгэндзя Кицунэ обретает любовь к духам и спокойствие глухого леса после бесчисленных часов медитации в пределах этого леса. Эта связь между человеком и зверем стимулируется и укрепляется обширными уроками.

Любовь Кицунэ к природе проявляется в способностях, преподаваемых в их школе. Кицунэ может соединяться с дикой природой и животными, которые населяют ее. Это универсальные техники, которые могут быть жизненно важными для долга сюгэндзя Кицунэ, и некоторые из других школ могут дублировать способности Лисы.

Школа Сюгэндзя Кицунэ

- **Бонус:** +1 Выносливость
- **Навыки:** Каллиграфия, Защита, Охота, Медицина (Травничество), Медитация, Колдовство, 1 Высокий или Бугэй Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 3 коку
- **Гармония/Разлад:** Земля/Воздух
- **Техника: Сущность Тикусюдо.** Нет никого в Империи ближе к пути природы, чем простой Кицунэ, для него дикая природа является домом. Вы можете использовать Чутье, Общение и Призыв, чтобы повлиять на духи животных Тикусюдо, также как с ками (использование Призыва приводит к появлению одного духа животного, а не определенного количества материала Элемента). Духи животных, как правило, более прямые, нежели ками, и воспринимают вещи по-другому, но всё так же имеют мало понятия о том, почему человек делает то, что он делает. Вы получаете Бесплатный Подъем на любое заклинание без урона на животных.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Земля, 2 Вода и 1 Огонь

Клан Зайца

Заклинатель Крови Иутибан был махо-цукай эпической силы, опасный сумасшедший, неоднократно угрожавший безопасности Империи. Ронин Рэйтин героически рисковал своей жизнью, борясь с возвышением Иутибана, и был вознагражден за свои услуги разрешением основать клан Зайца. Его потомки продолжили путь борьбы с Заклинателями Крови, а позже противостояли коварному секретному заговору под названием Колат. Клан был грани вымирания несколько раз, но выживал только благодаря огромной самоотверженности.

Семья Усаги: +1 Осознанность

Усаги видели битву на протяжении почти всей своей истории. Потому что они знают, что существует скрытая угроза, такие как Заклинатели Крови или Колат, они всегда начеку и готовы к обнаружению признаков разращения. К сожалению, многие старейшие члены Усаги имеют тенденцию к паранойе и не доверяют незнакомцам, хотя младшие члены семьи, как правило, более уверены и оптимистичны.

Семья Удзина: +1 Ловкость

Сформированная во время хаоса после Второго Дня Грома, крошечная семья Удзина имела всегда в своих рядах менее, чем два десятка членов. Несмотря на скромные цифры, Удзина гордо несут имя, данное им Императором. Удзина крайне прагматичны, и не колеблясь применяют самые коварные трюки, если они дадут результат, необходимый Зайцу.

Школа Буси Усаги

Клан Зайца видел слишком много битв для Малого Клана. Их бесконечная война против врагов Империи бушевала на протяжении веков без намека на окончание. И поэтому их школа является одной из наиболее развитых среди школ буси Малых Кланов. Она совершенствовалась боем и кровью, когда клан Зайца мучительно изучал, что работает, а что просто бесполезно.

Школа Буси Усаги принимает Атлетизм клана Зайца и переделывает в боевое преимущество. Заяц учится двигаться быстрее, чем обычный самурай, бросаясь в атаку карающим ударом и отскакивая за линию досягаемости контратаки. Неготовый противник быстро устает, ему кажется, что его атакуют со всех сторон.

Школа Буси Усаги

- **Бонус:** +1 Рефлексы

- **Навыки:** Атлетика (Бег), Защита, Охота, Дзюдзюцу, Кэндзюцу, Знание: Махо (можно заменить на Знание: Колат после эпохи Войны Кланов), 1 Высокий или Бугэй Навык
- **Честь:** 4.0
- **Экипировка:** Броня Асигару или Легкая, Прочная Одежда, Дайсё, Лук (с 20 Стрелами) или Нож, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Скорость Зайца.** Заяц известен за проведение схватки со скоростью и проворством, напоминая животное в названии клана. В любой ситуации, когда у вас есть пространство для уклонения, прыжка и иного маневра (по усмотрению ГМа), вы можете добавить свой ранг Навыка Атлетика к TN Защиты, за исключением случаев Стоек Тотальная Атака или Центр. Ваше Кольцо Воды считается на 1 ранг выше для определения, как далеко вы можете двигаться Действиями Движения.
- **Ранг 2: Прыжок Зайца.** Буси Зайца научился разрушительной пружинной атаке, которая застигает многих противников врасплох. Если вы находитесь в Стойке Тотальная Атака, вы можете прыгнуть вперед и атаковать противника на расстоянии до 15 футов, не предпринимая Действие Движения. Все ваши атаки на этот ход должны быть направлены на этого противника.
- **Ранг 3: Стремительный, как Молния.** Скорость и гибкость Зайца позволяют ему нанести удар со страшной быстротой. Ваши атаки без оружия, с ножом или оружием с ключом Самурай считаются, как Простое Действие.
- **Ранг 4: Пинок Зайца.** Заяц узнал не только, как быстро бить, но и как увернуться и избежать атаки врага в то же самое время. Теперь вы можете выполнять Технику 2 ранга, пока находитесь в Стойке Атака вместо Тотальной Атаки. Если вы выполняете технику в Стойке Тотальная Атака, вы можете предпринять вторую атаку за Раунд против другого противника в пределах 15 футов от первого противника.
- **Ранг 5: Стил Рэйтина.** Заключительный урок школы Зайца - это кружащийся шквал прыжков, финтов и атак, которые валятся на противника со всех сторон, запутывая и дезориентируя его. Вы можете выполнить Маневр Финт только за 1 Подъем, и ваш бонус к урону от успешного Финта не ограничивается вашим 5-кратным рангом Проницательности.

Клан Обезьяны

Току был жизнерадостным человеком, которому было предопределено спасти Империю во времена великого кризиса. Он маршировал в армиях Тотури с самураем, который был отвергнут Великими Кланами, и верно служил династии Тотури десятилетиями, борясь за восстановление мира и защищая Рокуган от зла. Его Малый Клан продолжает отстаивать его видение, работая в качестве магистратов в поисках мира в Рокугане.

Семья Току: +1 Выносливость

Основатель семьи Току когда-то был простым ронином или даже меньше, но стал Капитаном Императорской Гвардии, героем Империи, и в конечном итоге вознесся в Тэнгоку как Фортуна Добродетели. Его потомки делятся жизнелюбием и состраданием этого великого человека со всеми людьми Рокугана. Самураи Току часто становятся Императорскими магистратами, распространяя справедливость и мир по всей земле. Току известны своим веселым нравом и странным юмором, которые проявляются в течение нескольких минут встречи с ними.

Семья Фудзакэ: +1 Восприятие

Фудзакэ дали право семейного имени в качестве награды за продолжительную службу Императорской династии. Фудзакэ - это семья сюгэндзя большого ума и любознательности. Другие считают, что члены этой маленькой семьи причудливы и ветрены, но Фудзакэ зарекомендовали себя решительными и надежными.

Школа Буси Току

Клан Обезьяны имеет благословение Императорской династии и доступ к опытным специалистам в области войны. Сотни ронинов учителей перешагнули через порог дверей додзё, готовые поделиться знаниями с нетерпеливой аудиторией. Эти разнообразные навыки вошли в единый цельный боевой стиль, который содержит лучшие аспекты каждого урока, данного в додзё Обезьяны.

Эта школа учит техникам, помогающим сражаться против нескольких врагов сразу. Току учится высоко держать голову перед превосходящими силами противника и сражаться без колебаний. Он оттачивает свою концентрацию и решимость до сверхъестественных высот, а его спокойствие на поле боя становится одним из его величайших вооружений.

Школа Буси Току

- **Бонус:** +1 Сила воли
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Охота, Расследование (Поиск), Кэндзюцу, Знание: История, 1 Высокий или Бугэй Навык

- **Честь:** 5.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Урок Току.** Буси Обезьяны будет преобладать даже в самых тяжелых условиях. Вы добавляете +1k0 для всех бросков Навыка с TN 25 или выше. (Включает в себя броски атаки). Кроме того, все ваши штрафы от Ран уменьшаются на число, равное сумме вашей Силы Воли и удвоенного ранга школы.
- **Ранг 2: Сила Одного Человека.** Как член очень маленького Малого Клана, буси Току призывали к борьбе против превосходящих сил. Сталкиваясь с несколькими противниками или с врагом с более высоким рангом Проницательности, добавьте +1k1 на ваши броски атаки и урона.
- **Ранг 3: Смелость Превыше Всего.** Буси Току призывает мужество основателя своего клана для ускорения своих атак. Вы можете делать атаки ближнего боя как Простое Действие вместо Сложного.
- **Ранг 4: Куй Сам Свою Судьбу.** Буси Току учится уклоняться от наихудших атак. Вы можете потратить Очко Пустоты, когда страдаете от Ран, чтобы заставить противника отбросить две кости с самыми высокими значениями в его броске урона, даже если это приведет к сокращению общего количества сохраняемых костей. Но нельзя уменьшить бросок урона меньше, чем 1k1.
- **Ранг 5: Фортуна Благоприятствует Смертному Человеку.** Буси Току заслуживает свое благословение своим явным упорством. Один раз за Раунд вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы перебросить любой бросок. Вы получаете +2k1 на новый бросок. И вы можете выбрать значение какого броска сохранить.

Клан Иволги

Императоры часто даруют право на создание Малого Клана, когда они поражены доблестным подвигом одного воина. Клан Иволги был создан из-за того, что работы семьи ронина Ци не находили заслуженного признания. Когда даймё семьи Ци создал Меч Праведного Императора для Династии Тотури, клинок непревзойденного качества, ему наконец предоставили это право.

Семья Ци: +1 Сила

Семья Ци довольно мала, и посвятила себя кузнечному искусству. Их непривлекательные манеры поведения и отсутствие общественной грации делают кузнецов Ци внешне недружелюбными, но их навыкам работы с молотом нельзя отказать. Они редко бывают за пределами своих земель, и когда это делают, то обычно уходят в земли Кайу понаблюдать за мастерами инженерии за работой.

Крафтинг

Техники Кузнецов Ци используют Основные Правила Крафтинга, которые можно найти ниже в этой главе. Если ГМ не хочет позволять игрокам использовать эти правила, он должен отказаться и от этой школы.

Школа Кузнецов Ци

Ци - это имя античного гайдзинского кузнеца, поразившего своими работами второго Императора Хантэя Гэндзи. Император объявил этого человека благословленным Фортунами и тут же сделал его рокуганином. Столетия спустя ронин-подмастерье взял это забытое имя себе и впечатлил своим стилем Императора Хантэя XXX.

Ремесленники, прошедшие подготовку в Школе Кузнецов Ци, являются уникальными в том, что всё, что они изучают повышает их навыки в создании оружия и брони. Они изучают боевые стили, чтобы узнать, как эксперты будут применять созданное ими оружие. Они редко используют социальные любезности или политическое маневрирование, так что обучение этим аспектам жизни самурая по большей части проходит мимо них.

Школа Кузнецов Ци [Искусство]

- **Бонус:** +1 Интеллект
- **Навыки:** 1 Навык Искусства, Коммерция, 2 ранга в 1 Навыке Ремесло, Защита, 1 Оружейный Навык, 1 Высокий, Бугэй или Торговый Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Рациональная Одежда, Вакидзаси, Набор для Каллиграфии, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Инструменты Фортуны.** Кузнец Ци посвящает свою жизнь достижению совершенства в жаре печей. Все Навыки Ремесла считаются Школьными Навыками для вас при определении Школьных Навыков. Всякий раз, когда вы делаете бросок Навыка Ремесло, вы получаете одно очко Славы за успех и одно дополнительное очко за каждое 5 сверх TN. Этот эффект

распространяется только на броски против TN, равный 10 плюс 5-кратный ранг школы и выше.

- **Ранг 2: Благословение Ци Ксин Гао.** Кузнец Иволги стремится подражать работам Фортуны Стали. Когда применяете или используете одно из ваших собственных творений (например, оружие в бою или носите сложное кимоно при дворе), вы получаете бонус +2k1 за Очки Пустоты, потраченные на соответствующий бросок Навыка, вместо обычного +1k1. Кроме того, когда созданная вами вещь послужила в качестве подарка среди членов самурайской касты, то вы и дарующий получаете Славу, равную вашему рангу школы.
- **Ранг 3: Целеустремлённость Ремесленника.** Кузнец Ци знает цену всему, что он создал, даже спустя годы, после того как вещь покинула его кузницу. При крафтинге цена объекта, который вы создаете, уменьшается вдвое для целей определения того, сколько времени займет крафтинг этого объекта. Когда кто-то в вашем присутствии использует вещь, созданную вами, вы можете предпринять Сложное Действие, чтобы предоставлять ему бонус +Xk1, где X - ранг вашей школы, на соответствующий бросок Навыка (например, Кэндзюцу для катаны, Защита для брони или Этикет для кимоно).
- **Ранг 4: Исчерпывающие Знания.** От всех членов Кузнецов Ци ожидают, что они проверяют свои творения на вес, баланс и эффективность. Вы можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, что позволит вам предпринимать любые атаки с созданным вами оружием, как Простое Действие, а не Сложное. Этот эффект длится в течение числа Раундов, равного вашему рангу школы.
- **Ранг 5: Звездная Сталь.** Вещи, сделанные Иволгой, соперничают в мастерстве только с вещами из Кузни Кайу. Один раз за день после завершения крафтинга оружия вы можете потратить все свои Очки Пустоты для того, чтобы создать Священное Оружие (в соответствии с Преимуществом). Это оружие будет известно, как оружие Ци (например, Клинок Ци, Тэцубо Ци и т.д.), и может иметь одно из следующих качеств: Сбалансированное (владелец получает бонус +1k0 на броски атаки этим оружием), Стремительное (владелец получает бонус +5 к его Инициативе при использовании этого оружия) или Неразрушимое (оружие нельзя разрушить). По желанию ГМа действительно талантливый кузнец Ци может создать оружие Сияющее (оружие действует, как нефрит, при причинении урона Неуязвимым существам).

Клан Быка

Самурая Морито изгнали из клана Единорога за ранение одного из бесценных Коней Утаку. Он собрал последователей и обучил их навыкам, десятилетиями защищавших его во время скитаний. Эта ватага воинов доказала свою ценность во время Войны Духов и в качестве награды за свою службу получила разрешение на основание Малого Клана Быка. Коварные Колат впились своими когтями в Быка с самого основания клана и часто используют воинов Быка для укрепления конспирации Скрытого Храма.

Семья Морито: +1 Выносливость

Самураи семьи Морито полны решимости создать себе имя. Их большое честолюбие заинтересовало Колат, приняв их в свои ряды как оперативников и воинов. Навык Морито в верховой езде лучше, чем у кого-либо еще за пределами земель Единорога. Морито держат ухо востро и слушают ропот рокуганского преступного мира, ища любую возможность увеличить свою власть.

Школа Буси Морито

Клан Быка заработал свои нашивки в боях против армии духов, закаленной мудростью предков. После своего дебюта школа получила уважение и хорошую репутацию у буси всей Империи. Основа силы клана Быка - это тяжелая кавалерия, молниеносно крушащая ядро армии пехотинцев.

Буси Морито учатся максимально использовать преимущества верхового боя. Он учится давить солдат, стоящих перед ним, и быстро маневрировать на поле боя, используя преимущество скорости при передвижении верхом. Морито часто использует копы, хотя обучен приспосабливаться к ситуации, если требуется другой стиль боя.

Школа Буси Морито

- **Бонус:** +1 Ловкость
- **Навыки:** Защита, Верховая Езда, Охота (Выслеживание), Кэндзюцу, Знание: Колат, Знание: Преступный Мир, 1 любой Навык
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Легкая или Тяжелая Броня, Крепкая Одежда, Дайсё, Тяжелое или Древковое Оружие, Лошадь (Рокуганский пони), Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Наследие Четырех Ветров.** Воин Быка сражается как единое целое с конем. В начале боя вы можете добавить +1k0 к вашей Инициативе, если вы на коне. Кроме того, Вы можете добавить +1k0 к броскам атаки пока верхом.

- **Ранг 2: Ветер Дует Всюду.** Буси Морито становится адептом всех аспектов войны. В начале боя вы можете объявить Бугэй Навыки в количестве, равном вашему рангу школы. Вы добавляете +1k0 ко всем броскам с участием выбранных навыков.
- **Ранг 3: Гром и Ярость.** Буси Морито атакует со скоростью своей несущейся лошади. Вы можете атаковать как Простое Действие вместо Сложного, пока верхом.
- **Ранг 4: Клинок На Ветру.** Буси Морито может мчаться, двигаясь быстрее, чем любой из его противников может ожидать. Один раз за схватку вы можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, чтобы установить вашу Инициативу равной другому участнику боя. Это может быть союзник или противник. Тем не менее, после использования этой Техники ваша Инициатива снижается на 5 на этапе Реакции каждого Раунда до конца встречи. У вас только один ход за Раунд, даже если ваша Инициатива опустится ниже текущей Инициативы.
- **Ранг 5: Скорость и Ярость.** Буси Морито едет в бой, давя всех, кто не смог уйти с его пути. Когда вы атакуете противника с более низкой Инициативой, можете добавить +2k2 для всех бросков атаки и урона.

Клан Змеи

История о клане Змеи началась с героизма, а закончилась трагедией. Исава Тюда заслужил право на свой Малый Клан, когда раскрыл и сорвал атаку махо на жизнь Императора. К сожалению, позже злобное существо Сютэн Додзи захватил земли Змеи и сделал всех Змей марионетками своей воли. Клан Феникса ликвидировал клан Змеи за Пять Ночей Стида, а выжившие бежали с секретами своих темных искусств.

Семья Тюда: +1 Сила

Исава Тюда был человеком убеждений и мудрости, и его семья олицетворяет это в течение нескольких поколений. Тюда были целиком и полностью лояльны к Рокугану и ненавидели темные силы, угрожавшие границам Империи. Их ненависть к махо-цукай была хорошо известна и клан часто проводил энергичную охоту на незаконный культ.

Изначальная Школа Сюгэндзя Тюда

Эта школу основали с некоторыми похожими техниками, используемыми и по сей день Инквизиторами Феникса. Основатель Исава Тюда был Императорским магистратом, поклявшимся уничтожить махо-цукай. К сожалению, потомки Тюда стали именно теми, кого Исава Тюда поклялся уничтожить. Изначальная Школа Сюгэндзя Тюда была разработана, чтобы делать одну вещь: уничтожать силы Земли Теней. Тюда охотились на Оскверненных махо-цукай и пробуждали гнев Элементов на их головы. Тюда учатся проникать сквозь защиту любых монстров, которых махо-цукай может призвать, а их акцент на заклинаниях Земли позволяет изучить заклинания Нефрита, так необходимые для наказания грешников.

Школа Сюгэндзя Тюда (Изначальная)

- **Бонус:** +1 Сила Воли
- **Навыки:** Каллиграфия (Шифр), Этикет, Знание: Махо, Знание: Земли Теней, Колдовство, любые 2 Навыка
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Нож, Сумка Свитков, Дорожный Набор, 3 коку
- **Гармония/Разлад:** Земля/Воздух
- **Техника: Наказать Зло.** Исава Тюда был безжалостным палачом Земли Теней, его техники живы в тех, кто носит его имя. Вы можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, чтобы свести на нет число Понижения Урона у одного противника, равное вашему рангу школы. Вы также добавляете свой ранг школы к любому броску урона, нанесенного заклинанием против цели со Скверной Земли Теней.
- **Заклинания:** Чутье, Община, Призыв, 3 Земля, 2 Огонь и 1 Вода

Клан Воробья

Клан Воробья был основан в бедности и продолжает свое существование в бесплодных землях между землями Журавля и Краба. Их основателем был Журавль, живший в роскоши до своего изгнания в нынешние земли Воробья. Трудности закалили его, урок, которому учат каждого Судзумэ до сих пор. Клан оставался крошечным на протяжении многих лет и имел мало влияния на других. Тем не менее, они делают все возможное, чтобы отстаивать свои принципы сострадания и доброты, вступив в Альянс Трех Мужчин в ходе Войны Кланов, чтобы защитить своих людей от разрушительных последствий войны.

Семья Судзумэ: +1 Осознанность

Судзумэ скромны, упорны и легки на подъем. Их интересы выделяют их из остальной части

Малых Кланов. Они ценят искусство в большей степени, чем обычный самурай, имея особый интерес к искусству декламации историй, одна из немногих форм развлечений, доступных на их бедной земле. Судзумэ чувствуют сильную связь с крестьянством, как считает большинство, сильнее, чем следует самураю, причем некоторые ощущают ее так сильно, что работают на полях, если есть необходимость в дополнительных руках, что часто бывает.

Школа Буси Судзумэ

У клана Воробья никогда не было боевой мощи, но буси Воробья отправится в бой, когда зовет долг. До основания клана Судзумэ был самураем Журавля, и мастерство катаны Журавля остается основой школы по сей день. Их боевой стиль отображает многое из их жизненной философии, они будут ждать столько времени, сколько необходимо, чтобы сделать идеальный удар.

Любовь буси Судзумэ к повествованию дает ему осмысление сражения. Он использует эти знания, чтобы видеть приливы и отливы боя, позволяя атаковать медленнее или быстрее, пользуясь слабостями своих противников. Буси Судзумэ далеко ушли от клановых корней Школы Буси Какита, создав возможности, сконцентрированные на Инициативе уникальным способом.

Школа Буси Судзумэ

- **Бонус:** +1 Сила воли
- **Навыки:** Каллиграфия, Кэндзюцу (Катана), Знание: История, Знание: Теология, Выступление: Повествование, 1 Навык Знания, 1 любой Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 3 коку

Техники

- **Ранг 1: Все Происходит Вовремя.** Судзумэ наблюдает за потоком боя, чтобы выявить идеальное время для своей атаки. В начале Боевого Раунда, прежде чем первый персонаж начнет свой ход, вы можете уменьшить свою Инициативу на 5, чтобы добавить +1k0 на все ваши броски атаки и урона на этот Раунд.
- **Ранг 2: Чистота Чи.** Тело Судзумэ наполнено презрением к тем, кто увлекся соблазном отойти от принципов Бусидо. Вы добавляете +5 к вашему TN Защиты против существ и против человеческих противников с более низкой Честью.
- **Ранг 3: Мудрость - Величайшее Оружие.** Судзумэ - искусный рассказчик, очаровывающий аудиторию своими словами. Вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы добавить ваш ранг Чести к любому броску Навыка Выступления или Знания.
- **Ранг 4: Спокойный Дух, Стойкий Клинок.** Спокойствие Воробья часто ошибочно принимают за самодовольство, но это далеко не так. Вы можете делать атаки ближнего боя как Простое Действие вместо Сложного в Стойке Атака.
- **Ранг 5: Неспешный и Смертоносный.** Судзумэ атакует тогда, когда враг меньше всего этого ожидает, даже если он должен пережить худшую из атак противника. В течении Раунда, следующего за Стойкой Центр, добавьте +10 к вашим броскам атаки и урона. Вы не получаете это преимущество при иайдзюцу дуэли.

Клан Черепахи

Основанный после первой враждебной встречи Империи с гайдзинами клан Черепахи близок к Императорской семье, но остается заметно отдаленным от остальной части семей. Семья Касуга выполняла критически важные дела для Императора и готова к совершению всевозможных коварных действий для удержания Императором власти. Во многих отношениях, самурай этого клана служит в качестве верного закулисного при Императоре, с тесными связями с преступными организациями. Они выступают в качестве представителя Малых Кланов при Императорском Дворе, озвучивая тех, кто слишком мал, чтобы присутствовать.

Семья Касуга: +1 Восприятие

У Касуга мало амбиций, так как признание Императора перевешивает любую потребность в широкой известности. Они стали прагматичными и жестокими за годы борьбы с подонками в Империи. Они - контрабандисты, воры и часто довольно жестоки, хотя способны быть дипломатами, когда это требуется клану.

Школа Контрабандистов Касуга

Касуга верны Империи, как и любой другой клан, хотя часто можно подумать противоположное, понаблюдав за их деятельностью. Они осуществляют незаконные действия с убийцами и ворами и создали прочные связи с криминальными картелями по всей стране. Черепаха на самом деле наблюдает за ними от имени Императора, чтобы убедиться, что безопасности Империи ничего не угрожает. Они также ведут обширную торговлю с другими странами для гарантии, что гайдзины не смогут снова угрожать Рокугану, как делали это в прошлом.

Контрабандисты Касуга должны общаться с грязным криминальным сбродом Империи, и их способности отражают эту потребность. Они хорошо осведомлены о преступном мире и безжалостны во всех своих делах. В своей борьбе против худших в Рокугане Контрабандист Касуга находит союзников там, где возможно, добродетельный крестьянин - хорошее подспорье человеку, которого часто окружают головорезы со всех сторон.

Школа Контрабандистов Касуга [Придворный]

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Коммерция, Этикет, Расследование (Внимание), Знание: Преступный Мир, Искренность (Обман), Скрытность, 1 Высокий, Торговый или Низкий Навык
- **Честь:** 2.0
- **Экипировка:** Экстравагантная Одежда, Вакидзаси, 1 любой оружие, Набор для Каллиграфии, 5 коку

Техники

- **Ранг 1: Путь Черепахи.** Черепаха обычно общается с самыми низкими элементами рокуганского общества, часто проводя время в иностранных портах, имея дела с гайдзинами, пиратами и другими злодеями, и в общем делая дела, которые большинство самураев находят отвратительными. Также они - опытные торговцы, неизбежный побочный эффект бытия контрабандистов. При создании персонажа вы можете узнать дополнительный язык гайdziнов бесплатно с каждой покупкой Преимущества Языка. Вы не потеряете Честь, используя Низкие Навыки, или Славу, используя навык Коммерции на публике, пока вы делаете это в рамках своего долга перед кланом. При работе с хэймин или хинин (крестьяне, купцы и эта) вы получаете бонус +2k0 для всех бросков Социальных Навыков.
- **Ранг 2: Панцирь Черепахи.** Большинство самураев Рокугана поносят Черепаху за их сомнительное поведение и их товарищество с простолюдинами и гайдзинами, но все самураи знают, что клан Черепахи имеет специальное разрешение и покровительство Императора. Любой клановый или Императорский самурай, который физически напал или открыто клеветает на вас без провокации с вашей стороны (усмотрению ГМа), сразу же теряет количество очков Чести, равное удвоенному вашему рангу школы.
- **Ранг 3: Глаза Императора.** Функция Черепахи - шпионы и агенты Императора, и у них большой опыт в самых низких тактиках и методах. Действуя от имени вашего клана, вы можете бросить дополнительные несохраняемые кости, равные вашему рангу школы, на все Низкие Навыки, в которых у вас есть по крайней мере один ранг. Это включает в себя любой Школьный Навык, который действует как Низкий Навык, когда используется определенным образом (например, Искренность с уточнением Обман). Но не работает с Преимуществами и Техниками, которые имитируют Ранг Навыка (например, Преимущество Коварный.)
- **Ранг 4: Из Рук в Руки.** Черепаха работает в тесном сотрудничестве с простым народом Рокугана, людьми, которых другие самураи игнорируют насколько это возможно. Это дает им доступ к информационным сетям, не достижимым для других самураев. Один раз за сессию, если у вас есть доступ к местным хэймин или хинин, вы можете сделать бросок Знание: Преступный Мир/Осознанность против TN 25, чтобы узнать одну часть полезной информации (по выбору ГМа), которую нельзя получить любым другим способом.
- **Ранг 5: Улыбка Черепахи.** Когда обучение закончено, контрабандист Черепахи может преодолевать свои собственные ограничения в погоне за коварными целями своего клана, обслуживая Императора без преград. При выполнении броска Навыка из ваших шести указанных Школьных Навыков, ваш максимум Подъемов не ограничен вашей Пустотой. Число раз за сессию, равное вашему Кольцу Пустоты, вы можете получить бонус +5k0 при выполнении броска с любым из ваших Школьных Навыков. Этот бонус может суммироваться с бонусом от Техники 3 ранга.

Школьные Тэги, Расширенное

В Книге Огня объясняется, что школьные тэги (чаще всего Буси, Придворный и Сюгэндзя) используют главным образом для определения способности персонажа брать определенные Преимущества, и специфичны для оказания помощи ГМу при Преимуществе Несколько Школ (популярный, но проблематичный выбор среди игроков!). Тем не менее, существуют дополнительные выгоды, которые Школы могут позволить, если ГМ позволит использование опций из этой главы. Например,

- **Буси** - нельзя комбинировать ранги с Сюгэндзя Школами. Буси может использовать Ката.
- **Придворный** - можно комбинировать ранги со Школами или Буси, или Сюгэндзя. Чтобы компенсировать отсутствие вторичных выгод (например, Ката и Кихо), ГМ может позволить Придворным приобретать Социальные Преимущества на 1 очке дешевле, чем обычно (минимум 1 очко).

- **Сюгэндзя** - нельзя комбинировать ранги с Буси Школами. Сюгэндзя может использовать Кихо (хотя и не так свободно, как Монашеские Школы).
- **Другие**, менее распространенные тэги включают в себя:
 - **Ремесленник** - по существу, это узкоспециализированные Придворные, хотя некоторые из них могут возражать против такой классификации. Вместо дополнительной скидки на Преимущества ГМ может предложить персонажам Ремесленникам способность увеличивать Навыки Искусства и Ремесла на одно Очко Опыта дешевле, чем обычно.
 - **Монах** - ближе к сюгэндзя в игре, хотя есть значительные различия. Как и сюгэндзя, они получают доступ к Кихо, но для них это легче и в большем количестве, чем у сюгэндзя (смотри Братство Синсэя).
 - **Ниндзя** - узкоспециализированные Буси, выделяющиеся уловками, часто маскируются под обычных буси для сокрытия своей бесчестной природы. Мастер может позволить ниндзя приобретать Ката, как если бы они были приверженцами принципов клановых Школ Буси, но используя ранг школы вместо кольца при определении Уровня Мастерства. Если ГМ хочет сделать в игре мистических ниндзя, он может позволить ниндзя приобретать Кихо с помощью своего ранга школы (в отличие от монахов, которые используют ранг школы плюс Кольцо, и Сюгэндзя, которые используют свое Кольцо) по сравнению с Уровнем Мастерства Кихо. Если ГМ использует первый вариант и позволяет ниндзя использовать ката, ниндзя нельзя комбинировать свой ранг со Школами Сюгэндзя, но можно со Школами Буси. И наоборот, если ГМ использует второй вариант и позволяет ниндзя Кихо, им нельзя комбинировать ранг со Школами Буси, но можно со Школами Сюгэндзя.

Императорские семьи

Императорские семьи поклялись в верности непосредственно Императорской династии, и каждое предпринимаемое ими действие гарантирует функционирование Империи. Мия странствуют по Империи как голос Императора, чтобы его указы были услышаны каждым человеком на земле. Сэппун - щит Империи, служат в качестве телохранителей и воинов в Императорских Легионах. Отомо - политические дирижеры при дворах, жестко манипулируют Великими Кланами для служения высшему благу. Имея доступ к лучшим учителям, неограниченному финансированию и более высокий статус, Императорские семьи действительно элитные дворяне Рокугана.

Семья Мия: +1 Рефлекс

На заре империи Мия обязали распространить весть о поражении Фу Ленга по всему Рокугану. Семья Мия продолжает выполнять свой долг в качестве глашатаев и миротворцев с усердием и гордостью. Самурай Мия стремится быть торжественным, тихим и сосредоточенным при соблюдении своего великого долга.

Семья Отомо: +1 Интеллект

Имя Отомо часто произносят с оттенком страха, и эти чувства легко понять в Рокугане. Отомо - ужасные хищники при дворах Империи, использующие все преимущества от своего ранга до крайних возможностей. Отомо - манипулятивны, дьявольски умны, и, кажется, не имеют никаких угрызений совести в словесном и политическом разгроме своих врагов. Говорят, что двор как поле боя смертоноснее, чем битва, пословица, которую Отомо с радостью доказывают каждый день. Члены правящей семьи, не взошедшие на трон, часто отказываются от своей фамилии и присоединяются к семье Отомо.

Семья Сэппун: +1 Ловкость

Сэппун были одними из самых преданных последователей Хантэя и остаются близкими к Императорской династии. Самураи Сэппун отвечают за здоровье Империи и будут выполнять все обязанности, необходимые для поддержания статус-кво, от бюрократической скрижали до хаоса боя. Члены правящей семьи, не взошедшие на трон, иногда отказываются от своей фамилии и присоединяются к семье Сэппун, хотя и реже, чем к семье Отомо.

Школа Гвардейцев Сэппун

Самурай Сэппун знает от рождения, что родился защитить Императора от всего, что может угрожать ему. Спасенный Император означает единый Рокуган, и выполняя свой долг, Сэппун обеспечивает светлое будущее Империи. Избранный для этой престижной службы Гвардеец Сэппун, также известный как Михару, жертвует всем в своей жизни ради работы. В конце концов ничто не имеет значения на фоне задачи защиты Императорского Дома.

Эта школа ставит защиту как самое приоритетное. Гвардеец учится ставить жизнь своего подопечного над всем остальным, в том числе своим собственным выживанием. Гвардеец становится стойким к любому источнику развращения, который может помешать его работе, и учится всегда быть в курсе того, что его окружает, готовый обнаружить любую угрозу, прежде чем она может

приблизиться к его подопечному.

Школа Гвардейцев Сэппун [Буси]

- **Бонус:** +1 Восприятие
- **Навыки:** Битва, Защита, Этикет, Иайдзюцу, Кэндзюцу (Катана), Кюдзюцу, 1 Высокий Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Никогда не во Тьме.** Сэппун учат быть непоколебимым в своей чести, и ничего не может отвлечь его от своего долга. Каждый раз, когда вы делаете бросок на противостояние броскам Социальных Навыков, который могут соблазнить или увести вас от ваших обязанностей - таких, как Соблазн, Запугивание или даже Придворный - вы бросаете дополнительные несохраняемые кости, в количестве вашего ранга школы. Вы получаете бонус +1k1 в любое время, когда вы делаете бросок Расследование, чтобы обнаружить засаду или внезапное нападение.
- **Ранг 2: Части Облака.** Удары Сэппун вдохновлены его преданностью делу Императора. В начале вашего Хода вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы добавить ваш ранг Чести к броскам атаки и урона до начала своего следующего Хода.
- **Ранг 3: Раскрывающий Свет Солнца.** Посвящение Сэппун теперь позволяет ему смотреть сквозь всякого рода обманы, даже магические. В любой момент вы можете потратить Очко Пустоты как Свободное Действие, чтобы сделать бросок Расследование(Внимание)/Восприятие против TN 25. При успехе вы сразу видите через все покровы и иллюзии вокруг вас, обычные или магические. Если вы находитесь в присутствии Императора, его ближайшей семьи или высшего Императорского должностного лица (Канцлер, Сёгун и т.д.), вам не нужно тратить Очко Пустоты, чтобы активировать эту Технику. После того как вы проникли через конкретную маскировку/иллюзию, она больше не влияет на вас (хотя новая маскировка или иллюзия, с которой вы столкнетесь позже, будет функционировать, как обычно).
- **Ранг 4: Скорость Неба.** Мощь Небес наполняет руку Сэппун, позволяя ему бить с большей скоростью. Теперь вы можете атаковать, как Простое Действие, при использовании оружия с ключом Самурай.
- **Ранг 5: Небеса Никогда Не Падут.** Истинного телохранителя Сэппун никогда не застигнуть врасплох, он может защитить своего подопечного, даже если удивлен или отключен. Каждый раз, когда вы находитесь в пределах 20 футов от человека, которого вы охраняете, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы прыгнуть и встать перед ударом или заклинанием, которое нацелено на вашего подопечного. Урон автоматически применяется к вам, вместо вашего подопечного. Если вы все еще стоите (не Смертельно Ранен или При Смерти) после этого урона, вы можете немедленно предпринять дополнительное Простое Действие, которое можно использовать для любых обычных целей, включая атаку. Эту Технику можно использовать даже, если ваш персонаж Ослеплен, Лежит, Оглушен, Ошеломлен, Спутан или в ранге Ран Смертельно ранен (но не Схвачен или При смерти).

Школа Сюгэндзя Сэппун

Лучшим буси Рокугана предоставляют привилегию охранять Императора. Однако, если угрозы стать бессильна, против нее готовы выступить Сюгэндзя Сэппун. В качестве члена Скрытой Гвардии Сюгэндзя Сэппун ждет и несет дежурство в поисках признаков нападения. Их стражи являются одними из лучших в Рокугане, и Сэппун постоянно практикуют свои молитвы к ками, всегда готовые к нападению на своей территории. Они - последняя линия обороны для Императора, и она не должна быть разбита.

Эта школа фокусируется на защите Императора и его свиты. Когда приближается опасность, Сэппун призывает ками в свою душу, усиливая эффекты заклинаний и исполнение магических трюков, которые он не в состоянии сделать в обычных условиях. Техника является универсальной и работает с большим диапазоном наступательных и оборонительных заклинаний, пока сюгэндзя пытается спасти жизнь Сыну Неба.

Утерянные Императорские Семьи

В зависимости от временных рамок, которые вы используете для своей кампании, могут присутствовать семьи Хантэй или Тотури, или даже быть на троне! Если вы хотите использовать эти чрезвычайно важные семьи в своей кампании, они включены здесь:

Семья Хантэй (+1 Пустота). Потомки первого Хантэя (правда далекие), члены линии Хантэй, как правило, имеют великое предназначение и могут преуспеть в практически любой области, если они захотят сосредоточить свои усилия.

Семья Тотури (+1 Сила воли). Лидеры династии Тотури награждали своих наиболее преданных героев именем Тотури. В результате семья Тотури создана теми, у кого была величайшая храбрость и талант. Только десятки воинов носили имя Тотури одновременно, каждый с потенциалом стать одним из лидеров своего поколения.

Школа Сюгэндзя Сэппун

- **Бонус:** +1 Интеллект
- **Навыки:** Каллиграфия, Защита, Этикет, Расследование (Внимание), Медитация, Знание: Теология, 1 Высокий или Бугэй Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Мантии, Вакидзаси, Бо, Сумка со Свитками, Дорожный Набор, 10 коку
- **Гармония/Разлад:** Огонь/Вода
- **Техника: В Защиту Трона.** Скрытая Гвардия существует только для того, чтобы защищать Императора, и является ужасным противником для любого, кто может представлять опасность для святости Сына Неба. Вы получаете Бесплатный Подъем на любой заклинание, творимое для защиты жизни, личного имущества, семьи и репутации Императора, пока принятые меры не приводят к потере Чести. Это включает в себя членов Императорских семей (но не себя). Вы также получите Бесплатный Подъем на любые заклинания, известные только Императорским семьям.
- **Заклинания:** Чутье, Общение, Призыв, 3 Огонь, 2 Земля и 1 Воздух

Школа Придворных Отомо

Как и у Сэппун, жизнь Отомо посвящена безопасности Императора. Просто Отомо выбрали более закулисные методы, чтобы доказать свою преданность. Власть Императора должна оставаться сильной и никем не оспариваемой. А такое может произойти, только если кто-то сможет собрать достаточно сил, чтобы свергнуть устои авторитета Императора. Отомо сеют подозрительность и недоверие среди Великих Кланов, чтобы предотвратить укоренение среди них любых вредоносных схем.

Придворные Отомо, также известные как Сэйяку, сосредоточены на полном использовании инструментария, имеющегося в их распоряжении. В качестве Императорской семьи Отомо автоматически получают уважение и власть над каждым почтенным самураем. Отомо учится использовать это преимущество настолько, насколько может заставить других прогнуться под тяжестью Императорского указа. Он использует все закулисные трюки в книге, зная, что его кровь защитит его от последствий.

Школа Придворных Отомо

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Придворный (Манипуляция), Защита, Этикет, Запугивание (Управление), Расследование, Искренность, 1 Высокий Навык
- **Честь:** 5.5
- **Экипировка:** Традиционная одежда, Вакидзаси, Нож, Набор для Каллиграфии, 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Голос Неба.** Отомо считает всё, что сделано во имя власти Императора и Императорского авторитета, никогда не может быть по-настоящему бесчестным. Их назначенная роль в Империи - распространение конфликтов между кланами, чтобы они не смогли объединиться против Императорской власти, и Отомо делают это без колебаний. Вы не теряете Честь при использовании Запугивание (Управление). Каждый раз, когда вы беседуете с кем-то из кланов (Великий или Малый), вы можете сделать состязательный бросок вашего Придворный(Манипуляция)/Осознанность против их Этикет(Учтивость)/Осознанность, чтобы спровоцировать разногласия или спор между ним и кем-то из другого клана или фракции по вашему выбору.
- **Ранг 2: У Судьбы Нет Секретов.** У Отомо имеются информационные сети, практически не уступающие Скорпиону, и они могут общаться через них практически с любой частью Империи. Если у вас есть возможность отыскать ваши контакты, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы сделать бросок Придворный/Осознанность против TN 25, чтобы узнать часть критически полезной информации (по выбору ГМа).
- **Ранг 3: Голос Моего Властителя.** Отомо говорит непосредственным авторитетом Императора, и более опытные из них, кто освоил искусство, известное как "обиэсасэру", используют авторитет Сына Неба и способны ошеломить своих противников. Вы можете использовать эту Технику только против благочестивых самураев (ранг Чести 1.0 и выше), которые почитают Императора; криминалитет, бандиты, Потерянные и нелюди имеют иммунитет к ее эффекту. Чтобы использовать обиэсасэру, вы должны предпринять Сложное Действие, чтобы остановиться, собраться с силой воли и выкрикнуть соответствующий приказ (как правило, что-то вроде: "Остановись именем Императора!"). Вы делаете состязательный бросок Социального Навыка Запугивание(Управление)/Силы Воли против Этикет(Учтивость)/Силы Воли цели. (Если цель искренне считает, что действует с честью, она получает Бесплатный Подъем на свой бросок.) Если вы выигрываете бросок, на свой следующий ход цель не может двигаться, атаковать, творить заклинания или выполнять любые другие действия, которые будут непо-

средственно препятствовать или угрожать вам, или вашим непосредственным друзьям/союзникам (по усмотрению ГМа, кого считать вашим союзником). Однако, цель может атаковать других, кто не является вашим союзником, и несмотря на это, она всегда может использовать Стойки Защита и Тотальная Защита.

- **Ранг 4: Защита Императора.** Как благословенный слуга Императорской власти, Отомо находится под особой защитой и может легко раздавить тех, кто достаточно глуп, чтобы не согласиться с ним на публике. Каждый раз, когда вы находитесь в споре или дебатах с другим человеком, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы сделать состязательный бросок вашего Придворный(Манипуляция)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Осознанность. Если вы выигрываете бросок, он должен либо согласиться с вашей позицией, либо немедленно потерять 5 очков Чести.
- **Ранг 5: Добродетели Приказа.** Теперь Отомо может использовать всю мощь Императорской власти на тех, кто чтит Императора. При проведении состязательного броска Социального Навыка против кого-то, кто уважает власть Императора, вы получаете бонус +5k0 на свой бросок.

Школа Вестников Мия

Мия являются Императорскими посланниками, ответственными за распространение слова Императора и Императорского Двора, даже в самые отдаленные регионы Рокугана. Хотя они находятся под защитой Императорского статуса в большинстве областей, у Мия есть необходимость очень часто ездить в места большого противостояния и опасности. А иногда бандиты и криминал становятся настолько безрассудными и отчаявшимися, что нападают на вестника. К счастью Мия хорошо обучены для таких встреч.

Их школа направлена на укрепление доверия и радушия со всеми на пути движения Мия. Он говорит с уверенностью и спокойствием, ослабляя напряженность и сглаживая перепалки. Мия изучают способы повысить свою защиту и нести мир для достижения мечты о сильной единой Империи.

Школа Вестников Мия [Придворный]

- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Навыки:** Придворный (Риторика), Защита, Этикет (Учтивость), Верховая езда, Знание: Геральдика, Искренность, 1 Высокий или Бугэй Навык
- **Честь:** 6.5
- **Экипировка:** Разумная Одежда, Вакидзаси, Набор для Каллиграфии, Лошадь (Рокуганский пони), 10 коку

Техники

- **Ранг 1: Голос Императора.** Мия изучает дороги Империи, чтобы распространять слово Императора, и искусство не-агрессии, чтобы его слова были услышаны всеми, кто уважает Императора. Пока вы находитесь внутри границ Империи, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы получить Преимущество Путь Земли для провинции, в которой в настоящий момент находитесь, этот эффект длится до следующего сна. Кроме того, любой рокуганец, который чтит Императора и который сознательно и намеренно атакует вас, автоматически теряет число очков Чести, равное удвоенному вашему рангу школы.
- **Ранг 2: Глаза Императора.** Мия служит так же миротворцем, как и посланником, служа посредником между враждующими группировками в Империи, и учится оставаться беспристрастным при самом интенсивном давлении. Вы можете добавить ваш ранг Чести для всех бросков Этикет(Учтивость) на противостояние попыткам других людей повлиять на вас.
- **Ранг 3: Рука Императора.** Аура умиротворенности и не-агрессии Мия достигла значения, при котором она затрудняет благочестивым врагам атаку на Мия вообще. В начале схватки или во время этапа Реакции любого Раунда в схватке вы можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, чтобы отвратить любого рокуганина, который чтит Императора, от причинения вам вреда до следующего этапа Реакции. (Они все еще могут пытаться захватить или удержать вас безвредным способом). Эта Техника действует до тех пор, пока Мия не участвует в схватке или дуэли.
- **Ранг 4: Благословения Императора.** На этом ранге Мия развил свою личность достаточно сильно, чтобы навязывать свое требование мира более опасным людям вокруг него, по существу, это более специализированная форма Техники Отомо обиэсасэру. Так можно сделать число раз за сессию, равное вашему рангу школы, но вы можете использовать эту Технику только против благочестивых самураев (ранг Чести 1.0 и выше), которые почитают Императора, криминалитет, бандиты, Потерянные и нелюди имеют иммунитет к ее эффекту. Чтобы использовать эту Технику, вы предпринимаете Сложное Действие, чтобы шагнуть вперед и потребовать прекратить насилие ("Остановить драку именем Императора!"). Вы делаете состязательный бросок Придворный(Риторика)/Осознанность против Этикет(Учтивость)/Силы

Воли для всех затронутых эффектом лиц в пределах слышимости. Все люди, которые проиграли бросок, должны немедленно прекратить все агрессивные действия, и не могут атаковать или применять атакующие заклинания, пока не получат урон или вы не дадите им разрешение сражаться. (Они все еще могут использовать защитные способности и Стойки Защита и Тотальная Защита). Эффект длится в течение одной минуты, и Технику можно использовать на одних и тех же людях снова, если ей сопротивляются или он истекает. Эта Техника действует и на врагов, и на союзников.

- **Ранг 5: Слава Императора.** Теперь Вестник становится настоящим мастером не-агрессии и дипломатии. При броске Навыка Придворный или Этикет против благочестивой цели, вы добавляете бонус +5k0 к броску.

Братство Синсэя

Братство Синсэя состоит из различных групп монахов и ученых, посвятивших себя спасению души Империи. Они живут в поисках состояния просветления, совершенного понимания мира и всего живущего в нем. Каждая секта Братства считает, что их собственный метод просветления есть истинный путь. Это привело к появлению сотен различных техник, посвященных успокоению духа и достижения баланса. У Братства Синсэя нет другого пути, так как великая пословица их основателя говорит, что каждый человек должен следовать своим собственным путем.

Монашеские Школы

Монашеские Школы похожи на Школы Сюгэндзя в том, что они обладают только одной основной Техникой, которую изучают при создании персонажа и никогда не получают других. Другие способности монаха представлены знанием Кихо. Каждая из Монашеских Школ, которые также называют Храмами, представляет собой сеть храмов, посвященных конкретной секте внутри Братства Синсэя, и отражает место, где персонаж прошел обучение и был принят в Орден.

Запись "Приверженность" описывает основной упор этой конкретной секты, это Тао Синсэя или исследования стриктур Фортун. Все монастырские секты изучают обе, как диктуется Императорским законом, но что-то одно изучают более усерднее.

Монах Четырех Храмов

Многие секты считают, что монахи обязаны быть в уединении, чтобы достичь гармонии с Элементами. Монахи секты Четырех Храмов знают, что человек является социальным существом, и в его природе взаимодействие с другими людьми. Монахи Четырех Храмов считают, что они должны поддерживать тесную связь с цивилизацией, чтобы разгадать тайны мира. Они остаются в непосредственном контакте с политическим сердцем Империи, и действительно, один из самых больших монастырей находится в Императорской столице. Монахи Четырех Храмов могут стать кем угодно, от советника до генерал-майора или даймё, или могут путешествовать, помогая несчастным, с кем пересеклись их пути.

- **Приверженность:** Синтао
- **Бонус:** +1 Осознанность
- **Честь:** 6.5
- **Навыки:** Придворный, Этикет, Дзюдзюцу, Знание: Теология (Синтао), Медитация, 2 любых Навыка
- **Техника: Душа Вежливости.** Братья Четырех Храмов привыкли к взаимодействию с чрезвычайно важными гостями и получению приглашений на влиятельные дворы. Когда вы тратите Очко Пустоты, чтобы улучшить бросок Высокого или Социального Навыка, то вы получаете +2k2 вместо обычного +1k1.

Монах Ордена Героев

Небольшая секта, не очень хорошо известная вне Братства, монахи Ордена Героев являются одной из самых активных сект в Рокугане. Сторонники являются последователями Тао, Дракона Грома и Фортуны Гоэмон (Фортуна Героев). Они считают, что потенциал для величия существует в душах всех людей. При правильном поощрении любой самурай может стать героем легенды, чтобы вдохновить и научить других. Орден активно ищет угрозу и проблемы, которые существуют в Империи, а затем ищет людей, обладающих соответствующими талантами для решения этой проблемы. Таким образом, Орден незаметно помогает в рождении сотен героев и легенд, сказаний, вспоминаемых в пьесах и романах на протяжении всей истории. Однако, Орден остается малоизвестным, поскольку приверженцы считают чрезвычайно важным выполнять свои обязанности, никогда не обращая внимание на себя.

- **Приверженность:** Синтао
- **Бонус:** +1 Восприятие

- **Честь:** 4.5
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Дзюдзюцу, Знание: Теология (выбрать Уточнение), Медитация, 2 любых Навыка
- **Техника: Рука Судьбы.** Эзотерические методы Ордена позволяют проводить ци от монаха к другому без затрат. Вы можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, чтобы передать бонус +1k1 на один любой бросок в этом Раунде союзнику, который еще не предпринял свой Ход. Вы не можете улучшить бросок, который бы не извлек выгоду от Очков Пустоты обычным способом (например, бросок урона).

Монах Храма Семи Громов

Когда Рокуган отчаянно призывал к героям, чтобы одолеть угрозу темного бога Фу Ленга, семь смертных пожертвовали всем для спасения Империи. Монахи Храма Семи Громов чтят этих героев, посвятив всю свою жизнь просветлению через созерцание и спокойствие. Эти монахи редко покидают монастырь, выбрав установление единства с окружающей средой.

- **Приверженность:** Синтао
- **Бонус:** +1 Выносливость
- **Честь:** 4.5
- **Навыки:** Атлетика, Дзюдзюцу, Знание: Теология (Синтао), Знание (выбрать одно), Медитация, 2 любых Навыка
- **Техника: Прогулка с Пророком.** Братья этого храма уделяют особое внимание обучению в одном Элементе над всеми остальными. Все три ваших исходных Кихо должны быть из одного Элемента. Ваш ранг Проницательности считается на один выше для Уровня Мастерства Кихо этого Элемента.

Монах Храма Каймэцу-Ё

Сторонники Каймэцу-Ё, основателя клана Богомола, имеют значительно иной взгляд на эту героическую личность, нежели самураи, принадлежащие к этому клану. Они считают, что Каймэцу-Ё выполнял легендарные дела, потому что хотел избежать разрушений, которые бы наступили, если бы он остался и оспорил лидерство в клане Краба. Монахи Храма Каймэцу-Ё считают, что просветление приходит от примирения и мира с другими людьми.

- **Приверженность:** Фортунизм
- **Бонус:** +1 Сила Воли
- **Честь:** 4.5
- **Навыки:** Защита, Дзюдзюцу, Знание: Теология (Фортуны), Медитация, 3 любых Навыка
- **Техника: Путь Чистоты.** Ваша душа пребывает в месте мудрости и спокойствия, и ваш гнев сложно вызвать ни в каких обстоятельствах. При состязательном броске Социального Навыка, инициированном вашим оппонентом, вы можете использовать любое Кольцо вместо обычной Черты, используемой для этого броска (как правило, Осознанность).

Играть Монахом

Первое, что вы должны знать об игре персонажем-монахом, что вы можете заработать вечную ненависть вашего ГМа! Монахов уважают, и они свободны от гнета самураев Рокугана, но, тем не менее, осложняющий фактор в огромном количестве политических и социальных ситуаций, и вам следует быть абсолютно уверенным, что у вас есть разрешение вашего ГМа, прежде чем даже рассматривать попытку играть им. Если у вас есть разрешение, имейте в виду следующие механические соображения, касающиеся игры монахом:

- Черты монаха все начинают со 2 ранга, как и у любого другого персонажа. Однако монах начинает с Пустотой 3.
- Все монахи в империи Рокугана в какой-то степени являются членами Братства Синсэя. Вы можете выбрать одну из Монашеских Школ, или можете быть внешкольным монахом. Однако, выбор последнего выставит вас в весьма невыгодном положении.
- В дополнение к преимуществам своей школы, монах начинает игру со знанием 3 Кихо. Они должны соответствовать всем условиям для использования этих Кихо (смотрите раздел Кихо в этой главе). Монах Братства получает 2 новых Кихо каждый раз, когда продвигается в ранге школы.
- В дополнение к Кихо перечисленных выше, монах может приобрести дополнительное Кихо, потратив Очки Опыта, равные Уровню Мастерства Кихо. Это по существу "бонусные Кихо", и персонаж никогда не может знать их больше, чем его совокупный ранг школы во всех Монашеских Школах.
- Монахи имеют Слава 0 и Статус 1. Статус монаха может увеличиваться обычно, но он получает только половину от обычного количества Славы, так как избегает славы.
- Все монахи начинают со следующей экипировки: Бо (или пара дзё), грубая и простая Дорожная Одежда, Сумка со Свитками с отрывками из Тао, и 2 дзэни.

Монах Храма Осано-О

Возможно, наиболее воинственная из всех сект Братства. Храм Осано-О стоит особняком от других Орденов Фортунизма из-за своей сосредоточенности на физической силе и боевых искусствах. Его сторонники считают, что просветление приходит с тяжелой работой и физическими нагрузками, и хорошо тренированное тело ведет к хорошо тренированному уму и душе. Монахи этого ордена славятся ритуальными рубцами на своей коже, чтобы отметить прогресс в своей подготовке, что придает им тревожный вид.

- **Приверженность:** Фортунизм
- **Бонус:** +1 Сила
- **Честь:** 4.5
- **Навыки:** Битва, Дзюдзюцу 2, Знание: Теология (Фортуны), Медитации, 2 любых Бугэй Навыка
- **Техника: Рука Грома.** Акцент монахов Громовержца на чистом безоружном бое очевиден для всех, кто сталкивается с ними. Вы получаете бонус +0k1 ко всем броскам урона при безоружных атаках. Этот эффект суммируется с другими подобными эффектами, которые позволяют бросать или сохранять дополнительные кости при безоружном уроне.

Монах Храмов Тысячи Фортун

Рокуган - набожная Империя, наполненная тысячами храмов и монастырей по всей земле. Храмы Тысячи Фортун столь же разнообразны, как и боги, в них почитаемые. Почти невозможно классифицировать всех монахов Храмов Тысячи Фортун, как одну группу, но большинство считает, что они должны усердно работать, чтобы оказаться достойными просвещения.

- **Приверженность:** Фортунизм
- **Бонус:** +1 Ловкость
- **Честь:** 4.5
- **Навыки:** Дзюдзюцу, Знание: История, Знание: Теология (Фортуны), 1 Навык Знания, Медитация, 2 любых Навыка
- **Техника: Тысяча Форм.** Нет предела многообразию благословений, дарованных лояльным членам Братства их божественными покровителями. Вы начинаете игру, зная 4 Кихо, вместо обычных 3-х. Они не считаются дополнительными Кихо, которые вы можете приобрести за Очки Опыта (которые вы можете купить, как обычно).

Ронин

Как описано в Книге Воздуха, ронин часто оказывается гонимым в связи с обстоятельствами своего бытия. Однако, вопреки тому, что считают многие, существует более большое разнообразие в рядах людей-волн Империи.

Есть два основных типа ронинов: клановый ронин и истинный ронин. Клановый ронин - это самурай, который когда-то служил клану, но по какой причине были изгнан, и ему запрещается использовать семейное имя и мон клана, которому он когда-то служил. Обычно такое наказание отведено только за грубое несоблюдение долга. Истинный ронин родился в семье, где один или оба родителя были самураями, но ему не было предложено присягнуть на верность клану. Чаще всего это происходит с детьми, рожденными вне брака матерью не из самурайской касты, или, когда один или оба родителя сами были ронинами.

Школы – это что-то вроде липкой проблемы у ронинов. Изгнанные из клана предположительно уже знают, по крайней мере, одну Технику, которую они изучили в додзё, но им было отказано в дальнейшем прогрессе в этой школе. Кроме того, они понимают, что если учить секретным клановым Техникам кого-то еще, то это не только укоротит их жизнь, но и жизнь любого ближайшего родственника, который все еще может служить клану. Мало ронинов склонны к совершению такого зверства.

Истинный ронин растет без какой-либо возможности учиться в додзё и в результате обычно не имеет ранга школы или Техник. Тем не менее, несколько групп ронинов по всей Империи существовали достаточно долго и были достаточно хорошо организованы и имели достаточно ресурсов, чтобы развивать свои собственные Техники. Такие группы часто привлекали других ронинов в свои ряды, росли в силе и численности с каждым новым прибавлением. Из-за этого персонаж Истинный Ронин может выбрать либо начать без Техники, либо начать с 1 рангом Пути Ронина.

Как только ронин получает ранг Проницательности, он может получить дополнительные Техники, только найдя другие группы ронинов со своими собственными уникальными боевыми стилями. Из-за природы ронина и их тенденции к переходу от одного места к другому многие группы скрытны в отношении своих Техник, и претенденты должны пройти многое, чтобы доказать свою ценность и лояльность. Как правило, если ронин переходит к следующему рангу Проницательности

прежде, чем у него появилась возможность узнать Технику на предыдущем ранге, он упускает возможность узнать Технику и его предыдущий ранг Проницательности останется "пустым".

Возможно, более щедрый ГМ позволит ронину изучить более простые Техники при более высоких рангах Проницательности для имитации случайного пути, которым следуют большинство людей-волн в своей жизни и учебе. Тем не менее, это иногда приводит к злоупотреблению игрой, в которой игроки-ронины пытаются выбрать лучшие Техники, независимо от ранга Проницательности. ГМу следует проявлять осторожность и здравый смысл, позволяя такое.

В этом разделе подробно описаны несколько Путей Ронина 1 ранга. Дополнительные пути, в том числе некоторые более высокоранговые, будут описаны в будущих дополнениях. Возможно будут более крупные и сложные институты, включающие Расширенные Школы и, возможно, даже Базовые Школы, в будущих дополнениях. Конечно же, такие мощные достижения смогут сохранить только крупнейшие и богатейшие братства ронинов, и, как правило, будут очень редки.

Клановый Ронин

- Создается как обычный клановый самурай
- Должен приобрести Недостаток Социальное Неблагополучие: Ронин
- Не сможет получать дополнительные ранги в стартовой школе
- Должен найти более высокоранговый Путь Ронина при увеличении ранга Проницательности

Истинный Ронин, Вариант 1

- Не получает бонусы от семьи и школы; получает дополнительно 25 Очков Опыта для создания персонажа
- Должен приобрести Недостаток Социальное Неблагополучие: Ронин
- Начальная Честь: 3.5
- Экипировка: Броня Асигару или Легкая Броня, Лохмотья, Дайсё, Дорожный Набор
- Должен найти более высокоранговый Путь Ронина при увеличении ранга Проницательности

Истинный Ронин, Вариант 2

- Не получает бонус от семьи; получает дополнительно 10 Очков Опыта для создания персонажа
- Должен приобрести Недостаток Социальное Неблагополучие: Ронин
- Начинает с Пути Ронина 1 ранга из этого раздела
- Должен найти более высокоранговый Путь Ронина при увеличении ранга Проницательности

Ученики Сун Тао [Буси]

Ронины, называющие себя Учениками Сун Тао, это группа, принявшая учение легендарного ронина-тактика Сун Тао, который, как говорят, учился у каждого из Великих Кланов и применил свою мудрость в искусстве дуэли. Хотя у них отсутствуют мастерство и признание дуэльной традиции, как у Великих Кланов, те, у кого были с ними дуэли, в конце концов, неохотно приходят к признанию их силы.

От конкретных к универсальным

Путь ронина, который по существу является специализированной формой альтернативного пути, как правило, довольно специфический с точки зрения имени и истории организации, которая его создала. Это всё потому, что эти Техники не существовали в вакууме, а были созданы определенной группой, и редко использовались дольше чем несколько десятилетий до того момента, когда группа, создавшая их, исчезала в небытие. И хотя, если организации, перечисленные ниже, не могут существовать во время проведения кампании, не означает, что вы не можете использовать эти механики, если они соответствуют вашей фантазии. Каждая из этих групп может легко представлять другой архетип ронина, который вполне мог существовать в эпоху вашей кампании.

- **Ученики Сун Тао.** Этот Путь может представлять какую-либо организацию с акцентом на дуэли.
- **Лесные Убийцы.** К сожалению, Лесные Убийцы существовали всегда со времен основания Империи, и могут быть использованы практически в любую эпоху. В противном случае они представляют какую-то большую грозную группу, представляющая угрозу даже небольшим городам.
- **Армия Тавагото.** Армия Тавагото может представлять любую группу ронинов, работающая вместе для взаимопомощи друг другу или для общего блага при достижении конкретной цели.
- **Правосудие Тэнгоку.** Аналогичны Лесным Убийцам, но Правосудие Тэнгоку представляет меньшие, более мобильные и быстро атакующие бандитские группы.
- **Тэссэн.** Хотя и не столь долговечные, как Лесные Убийцы, Тэссэн существовали примерно несколько сотен лет и могут вписаться в большинство кампаний. В противном случае они могут представлять любую небольшую группу воинов, предпочитающие воевать оборонительно, как правило, с железными веерами, своим излюбленным оружием.

Техника 1 ранга

- **Бонус:** +1 Рефлексы
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Охота, Иайдзюцу, Кэндзюцу, 2 любых Навыка
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 1 коку
- **Техника: Взор Сун Тао.** Ученики Сун Тао понимают взаимосвязь между честью и мастерством. Вы можете добавить вашу ранг Чести к броскам Навыка Иайдзюцу.

Лесные Убийцы [Буси]

Лесные Убийцы, возможно, самая безжалостная и грозная бандитская организация в истории Империи. На протяжении веков они эксплуатировали суеверия, окружающие Синомэн Мори, скрываясь в его чаще. В конечном счете Изумрудный Чемпион их уничтожил, но смерть их продлилась недолго, и в течение нескольких лет новая группа Лесных Убийц снова начала терзать земли вокруг Синомэн Мори.

Техника 1 ранга

- **Бонус:** +1 Ловкость
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Охота, Кэндзюцу, Кюдзюцу, Скрытность, 1 любой Навык Оружия
- **Честь:** 1.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 2 коку
- **Техника: Сила Леса.** Лесные Убийцы - огромная группа, вербующая только жестких и выносливых из воинов, желающих присоединиться к ним. Вы получаете дополнительное число Ран на ранг Ран, равное вашей Выносливости. Вы также можете добавить свою Выносливость ко всем броскам урона при атаке ближнего боя.

Армия Тавагото [Буси]

Вдохновленная молодым и харизматичным ронином Тавагото, эта группа ронинов и крестьян собралась вместе для защиты невинных людей Рокугана от поспешного насилия крестьянских революций, вдохновленных безумным монахом Кокудзином, пока Великие Кланы занимались новой войной престолонаследия. В конце концов кланы признали угрозу и санкционировали деятельность Тавагото, оказав ему помощь в завершении задач отслеживания и уничтожения сил Кокудзина.

Техника 1 ранга

- **Бонус:** +1 Ловкость
- **Навыки:** Битва, Защита, Этикет, Расследование, Кэндзюцу, Копья, 1 любой Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, 1 любое оружие, Дорожный Набор, 1 коку
- **Техника: Воля Народа.** Кто руководствуется честью, несут силу людей Империи в своих действиях. Когда вы тратите Очко Пустоты, чтобы добавить бонус +1k1 на любой бросок Навыка или Черты, вы можете также добавить ваш ранг Чести к этому броску.

Правосудие Тэнгоку [Буси]

Безжалостные до крайности горные бандиты, известные как Правосудие Тэнгоку, могли угрожать репутации Лесных Убийц как наиболее отвратительные бандиты в Империи, если бы существовали достаточно долго. Однако, их еретические имя дает дополнительный повод для ненависти к ним, что скорее всего послужило сокращению их ожидаемого выживания. Банда Правосудие Тэнгоку обосновалась в горах Дракона, грабя и уничтожая целые деревни, отбирая материалы и богатство, которое только желали. Они доверяли традиционному бездействию Дракона, что и сделало их менее опасными, но своими действиями навлекли непоколебимое внимание магистратов из клана Богомола.

Техника 1 ранга

- **Бонус:** +1 Сила
- **Навыки:** Атлетика, Защита, Верховая Езда, Охота, Кэндзюцу, Кюдзюцу, 1 любой Навык
- **Честь:** 4.5
- **Экипировка:** Броня Асигару или Легкая Броня, Прочная Одежда, Дайсё, Лук (с 20 Стрелами) или Нож, Дорожный Набор, 1 коку
- **Техника: Проклятие Небес.** Безжалостная убийственная природа боевого стиля Правосудия Тэнгоку может соперничать даже со стилем Лесных Убийц. Всякий раз, когда вы застигнете противника врасплох в схватке, можете удвоить вашу Силу для определения числа костей урона, которые вы бросаете на эту атаку.

Тэссэн [Буси]

Тэссэн собрались вместе для защиты людей Тоси Рамбо, веками бывший под властью то Журавля, то Льва, прежде чем стать новым Императорским Городом. Постоянный переход из рук в руки между двумя кланами оставил город в ужасном состоянии, часто страдавший от преступников, которые знали, что кланы слишком заняты друг другом, чтобы охотиться на них. Так как Журавль запретил любое ношение клинков внутри города, эти ронины сделали тэссэн своим излюбленным оружием, и продолжили патрулировать улицы Императорского Города и сегодня, хотя только с невольного подтверждения от Императорских защитников города.

Техника 1 ранга

- **Бонус:** +1 Выносливость
- **Навыки:** Битва, Защита, Расследование, Дзюдзюцу, Боевой Веер, 2 любых Навыка
- **Честь:** 3.5
- **Экипировка:** Легкая Броня, Крепкая Одежда, Дайсё, Боевой Веер, 1 любое Оружие, Дорожный Набор, 2 коку
- **Техника: Сгибы Железного Веера.** Мало кто в Рокугане освоил многогранность железного веера так же, как Тэссэн. При использовании боевого веера неосновной рукой вы не получаете никаких штрафов за атаку этой рукой. Вы также добавляете свой ранг Навыка Боевой Веер к TN Защиты, пока используете боевой веер.

Опциональные системы

Основной механической системы из Книги Земли достаточно для практически любой кампании. Однако, для опытных игроков в предыдущих изданиях Легенды Пяти Колец RPG было множество дополнительных систем. Для того, чтобы иметь как можно больше настроек для кампании, мы включили сюда некоторые из этих систем. Начинающие ГМы и игроки возможно захотят вводить такие вещи постепенно или ограничить их для неигровых персонажей.

Система Массовых Битв

Наиболее священный долг любого самурая в том, чтобы вести войну против врагов своего господина. Для многих этот долг принимает свою буквальную форму в виде битвы на поле боя, с сотнями или даже тысячами самураев по обе стороны. По понятным причинам конфликты такого масштаба нельзя провести с помощью обычной боевой системы, предназначенной для небольших стычек. Пока одни ГМы предпочитают просто диктовать исход битвы, другие используют метод кости для урегулирования подобных случаев. В этих случаях и используется система Массовых Битв.

Эта система позволяет персонажам определиться с их участием в боевых действиях, а затем используя возможности персонажей, выяснить насколько они повлияли на исход битвы. Конфликты такого масштаба оцениваются в Ходах Битвы, длящиеся по тридцать минут каждый. Каждый персонаж, участвующий в битве, должен определить результат своего участия в ней один раз за Ход Битвы. Длительность битвы может варьироваться, но есть хорошее эмпирическое правило, что берется один Ход Битвы на 250 бойцов с каждой стороны. Так битва между двумя войсками в 500 человек с каждой стороны займет два Хода Битвы.

Каждый Ход Битвы состоит из следующих этапов:

- **Этап 1: Заявка.** Во время этого этапа все персонажи, участвующие в битве, определяют свой уровень участия в битве. Он варьируется от Резерв, когда персонаж расположен далеко позади линии фронта и в относительной безопасности от подавляющего большинства своих врагов, до Полностью Вовлечен (Heavily Engaged), когда персонаж расположен на передней линии фронта и прямо посреди своих противников. Каждый персонаж может выбрать один из следующих четырех уровней: Резерв, Не Вовлечен (Disengaged), Вовлечен (Engaged) или Полностью Вовлечен (Heavily Engaged).
- Как написано в правилах, персонажи могут переключиться на любой уровень участия в любой Ход Битвы. Тем не менее, ГМ, ищущий сурового и более реалистичного описания битвы, может ограничить способность персонажа переходить от одного уровня участия к другому. Например, персонажу в Резерве тяжело пробиться в гущу битвы на следующий Ход Битвы. Если использовать эту опцию, то персонаж не может изменять свой уровень участия на более чем один (например, из Резерва в Не Вовлечен), за исключением особых обстоятельств или вмешательства Героических Возможностей.
- Когда уровень участия персонажа определен, ГМ должен сделать состязательный бросок Битва(Массовая Битва)/Восприятие между генералами, командующими соперничающими армиями. Если один из генералов выигрывает бросок на 5 или более, его армия считается победившей, в то время как другая сторона проигрывает. Если разница составляет менее 5,

битва продолжается. ГМ может изменить результат этого броска, основываясь на численном преимуществе, рельефе местности, погодных условиях, успешных Героических Возможностях на предыдущем Ход Битвы или на основе любого из перечисленных факторов, как посчитает нужным.

- **Этап 2: Определение** - Определив уровень участия персонажей и текущее состояние сражения, каждый игрок делает бросок одной кости и добавляет к результату Кольцо Воды и Навык Битвы персонажа, если таковой имеется. Результат этого броска сравнивают с Таблицей Боя, чтобы определить, сколько Славы персонаж накопил, сколько Ран получил и столкнулся ли он с Дуэлью или Героической Возможностью. Если он столкнулся с Дуэлью или Героической Возможностью, персонаж переходит на этап Резолюции (ниже). Если персонаж не столкнулся с Дуэлью или Героической Возможностью, то после броска смотрит, как много Славы и/или Ран он получил, и Ход Битвы для него заканчивается.
- **Этап 3: Резолюция.** Персонажи, которые столкнулись с Дуэлью или Героической Возможностью, получают уникальную возможность принять более драматическую роль в битве. Результат Дуэль в Таблице Боя показывает, что персонаж наткнулся на противника примерно равного опыта, и оба начинают частный поединок. Как правила, другие самураи не обращают внимания на такие события на поле боя, потому что вмешательство предполагает, что если самураю помогают, то он не в состоянии справиться сам, а это тяжкое оскорбление. Эти дуэли могут проходить по правилам традиционной дуэли Иайдзюцу или пройти как простая схватка один-на-один с любым доступным оружием, в зависимости от участников.
- Героические Возможности - это несколько более сложные ситуации, возникающие в зависимости от уровня нахождения персонажа в бою. Как правило, они связаны с возможностью получения больше славы на поле боя, хотя могут легко привести к смерти персонажа, если он переоценит свои способности. Персонаж может не предпринимать Героическую Возможность, отказываясь и принимая лучше часть доблести, хотя часто это негативно влияет на ход боя.

Героические Возможности

Каждая Героическая Возможность уникальна, и когда бросок персонажа по Таблице Боя предоставляет ему Героическую Возможность, ГМ должен выбрать одну подходящую персонажу. Примерный список представлен ниже, и ГМ может свободно создать еще. Некоторые из них можно применить только при определенных обстоятельствах, например, во время морского сражения или требующие сюэгэндзя.

Чистый Выстрел

Линия фронта сломалась, и у вас появилась возможность выстрела по лидеру армии противника!

TN выстрела зависит от командира и его TN Защиты, хотя, учитывая хаотическую природу конфликта, TN не должен быть меньше 30. Успешное попадание принесет вам 4 очка Славы, хотя убийственный выстрел маловероятен. Если выстрел будет успешным, генерал врага получает штраф -5 к своему следующему броску Битвы.

Атака на Лучников

Внезапно, ваш персонаж увидел путь, ведущий прямо к резервам армии противника. У вас есть шанс атаковать их лучников, создав таким образом возможность атаковать для подкрепления.

Если атака на лучников (проходит как схватка) прошла успешно, то генерал противника получает штраф -5 на свой следующий Ход Битвы, и проведший атаку персонаж получает 2 очка Славы.

Атака на Сюэгэндзя

В гуще боя образовался прорыв и у вас появился шанс атаковать резервы. Вражеские сюэгэндзя останавливают свои боевые ритуалы, как только вы внезапно ворвались в их ряды!

Успешная атака на вражеских сюэгэндзя, хоть и чрезвычайно опасна, может стать ключом к победе. Потеря такого жизненно важного ресурса приводит к штрафу -5 для вражеского генерала на его следующий бросок Битвы. Атакующий персонаж получает 3 очка Славы. Из-за относительной редкости сюэгэндзя, считается благородным предоставить им шанс сдачи в плен. Это даст вам 2 очка Чести, независимо от того, примут они ваше предложение или нет.

Сдаться?

Кодекс Бусидо требует не проявлять слабость перед лицом своих врагов, и, как правило, сдача не выглядит положительно. Однако, для тех, кто не обучен исключительно военному искусству, считается расчетливым отказываться от своей жизни и лишать своего господина ваших талантов. В частности, для сюэгэндзя предоставят эту возможность, из-за их относительной редкости по сравнению с их братьями буси

Таблица Боя

Ваша Армия	Уровень Участия					
Выиграла	Резервы	Не вовлечен	Вовлечен	Полностью Вовлечен		
Ничья		Резервы	Не вовлечен	Вовлечен	Полностью Вовлечен	
Проиграла			Резервы	Не вовлечен	Вовлечен	Полностью Вовлечен
1-3	1 кость Ран	2 кости Ран	3 кости Ран	4 кости Ран	5 костей Ран	6 костей Ран
	0 Славы	0 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы	3 Славы
					Дуэль	Героическая Возможность
4-6	1 кость Ран	1 кость Ран	3 кости Ран	4 кости Ран	5 костей Ран	5 костей Ран
	0 Славы	0 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы	2 Славы
					Дуэль	Героическая Возможность
7-9	1 кость Ран	0 костей Ран	2 кости Ран	3 кости Ран	4 кости Ран	5 костей Ран
	0 Славы	0 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы
				Дуэль	Героическая Возможность	Дуэль
10-12	0 костей Ран	0 костей Ран	2 кости Ран	3 кости Ран	4 кости Ран	4 кости Ран
	0 Славы	0 Славы	0 Славы	0 Славы	1 Славы	1 Славы
			Дуэль	Героическая Возможность	Героическая Возможность	Дуэль
13-15	0 костей Ран	0 костей Ран	1 кость Ран	2 кости Ран	3 кости Ран	4 кости Ран
	1 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы
				Дуэль		Героическая Возможность
16-18	0 костей Ран	0 костей Ран	1 кость Ран	2 кости Ран	3 кости Ран	3 кости Ран
	1 Славы	1 Славы	1 Славы	1 Славы	2 Славы	2 Славы
		Дуэль		Дуэль		Героическая Возможность
19-21	0 костей Ран	0 костей Ран	1 кость Ран	2 кости Ран	3 кости Ран	3 кости Ран
	2 Славы	2 Славы	2 Славы	2 Славы	2 Славы	2 Славы
			Героическая Возможность		Героическая Возможность	Дуэль
22-24	0 костей Ран	0 костей Ран	0 костей Ран	1 кость Ран	2 кости Ран	3 кости Ран
	2 Славы	2 Славы	2 Славы	2 Славы	3 Славы	3 Славы
		Героическая Возможность		Героическая Возможность		Дуэль
25-27	0 костей Ран	0 костей Ран	0 костей Ран	1 кость Ран	2 кости Ран	3 кости Ран
	2 Славы	2 Славы	3 Славы	3 Славы	4 Славы	4 Славы
			Дуэль		Героическая Возможность	Героическая Возможность
28-30	0 костей Ран	0 костей Ран	0 костей Ран	1 кости Ран	2 кости Ран	3 кости Ран
	3 Славы	3 Славы	4 Славы	4 Славы	5 Славы	5 Славы
			Героическая Возможность	Дуэль	Дуэль	Героическая Возможность

Приготовься Рыть Две Могилы

Вы увидели, как самурай из армии противника срубил одного из ваших родственников. Вы можете потратить оставшуюся часть этой битвы в поисках этого самурая.

Если персонаж выбирает преследование своего врага, он должен войти на уровень участия противника и преуспеть в состязательном броске Битва/Восприятие, чтобы отыскать его. Если персонаж проваливает бросок, то враг ускользает от него. Если ему удастся найти его, он может немедленно начать возможность Покажи Мне Свою Стойку. Если противник захочет противостоять персонажу, ГМ может проигнорировать состязательный бросок.

Сломать Линию

Вы получаете команду атаковать линии фронта противника!

Персонаж должен столкнуться с 2-4 самураем 2 ранга для успешной атаки линии фронта. Персонаж немедленно переходит на уровень Полностью Вовлечен. В течение следующегохода Битвы уменьши бросок персонажа на 2, но добавь 3 к броску Битвы его генерала. Персонаж получает 3 очка Славы.

Несколько Против Многих

Вы увидели, как союзник оказался в гуще битвы. Его судьба предрешена, как только враги окружают его, если кто-то не придет к нему на помощь.

Рассматривайте такую возможность, как схватку против 3-6 самураев рангом на один ниже, чем персонаж (минимум 1 ранга). Если союзник персонажа выживет, то персонаж получает 3 очка Славы и может быть награжден Преимуществом Союзник по усмотрению ГМа.

Сжечь Паруса

Один из способов атаковать вражеский корабль состоит в том, чтобы поджечь его паруса и сделать его неподвижным. Это можно сделать метким выстрелом горячей стрелой.

TN этого выстрела зависит от расстояния между кораблями. Удачный выстрел делает корабль неподвижным, пока не повесят новый парус, и это снижает следующий бросок Битвы вражеского генерала на 3.

За Империю

Отвратительные существа, с которыми вы столкнулись, кажется равнодушны к многочисленным потерям в своих рядах, и продолжают налегать на вас, несмотря на свои тяжелые потери. Вдруг вы замечаете воина Земли Теней, выкрикивающего команды грязным существам. Возможно, смерть их лидера как-то повлияет.

Самурай может сразиться с Потерянным самураем рангом на один выше, чем персонаж, или с малым они какого-либо вида, или с любым другим врагом со Скверной, по выбору ГМа. Если бой пройдет успешно, персонаж получает 3 очка Славы. Вражеский генерал получает штраф -5 к его следующему Броску Битвы.

Стоять На Смерть!

Ваш командир приказал вам держать строй! Если вы и ваши войска смогут удержать позиции, это принесет большую славу и честь вашему клану.

Персонаж и его подразделение должны удерживать позиции против вражеских сил. Если они Вовлечены, то должны столкнуться с числом противников, равным их числу плюс 2, и в случае успеха получают 2 очка Славы. Если Полностью Вовлечены, то дополнительно +2 противника, а Слава увеличивается до 4.

Вступить в Бой

На своей позиции в резерве армии, вы увидели прореху в стратегии генерала противника. Возможно, сейчас время ввести свои силы в бой!

Персонаж может выбрать изменить свое участие на Не Вовлечен. Если он решился на это, то сразу же делает бросок снова по Таблице Боя без модификаторов к броску.

Сокрушить

Вы и ваши солдаты в подразделении заметили вражеского командира в гуще битвы без какой-либо охраны, рассеянной в хаосе боя. Хоть это и не самая почетная вещь, которую можно сделать, его сокрушение может дать вашей армии решающее преимущество.

Персонаж и его подразделение могут принять решение атаковать одного самурая 3 или 4 ранга. Если эта Возможность пройдет успешно, вражеский генерал получает штраф -5 на свой следующий бросок Битвы.

Поднять Знамя

Вы увидели, как ваш знаменосец пал от стрелы. У вас есть возможность поднять знамя армии и повисить боевой дух своей армии. Тем не менее, знаменосец - это хорошая мишень для вражеских солдат.

Персонаж, который принял бремя нести знамя армии, будет атакован многими самураями и лучниками каждый ход Битвы, пока он не откажется от знамени. Во время каждого хода Битвы, пока персонаж держит знамя, его генерал получает бонус +3 к своему броску Битвы.

Защитить Генерала

Вы неожиданно столкнулись с генералом армии, который растерял свою личную охрану. Генерал приказал вам остаться рядом с ним и защитить его. Вы должны следовать за ним, куда бы он шел (некоторые генералы смелее, чем другие).

Следуйте по уровням участия за генералом оставшуюся часть боя. Персонаж получает один дополнительный пункт Славы каждый Ход Битвы.

Собрать Лучников

Лучники вашей армии - дезорганизованы. Вы должны перегруппировать ваши дальнобойные войска и приготовить их к атаке еще раз.

Персонаж должен использовать вдохновляющие слова и сделать бросок Выступление:Оратор/Осознанность против TN 20, чтобы добиться успеха. В случае успеха ваш генерал получает +5 на свой следующий бросок, а персонаж получает 1 пункт Славы. Если эта Возможность провалилась, генерал получает штраф -5 на свой следующий бросок.

На Абордаж

Капитан вашей лодки выкрикнул: "На абордаж!" Вы должны подготовиться к броску на борт вражеского корабля, так как ваша лодка входит в гущу сражения.

Если персонаж принимает эту Возможность, он должен установить уровень участия на Полностью Вовлечен. Он должен сразиться с 1-4 самураями рангом на 1 ниже, чем у персонажа. Персонаж получает 1 очко Славы.

Спасти Раненого Товарища

В разгар боя вы заметили, что ваш соклановец пал! У вас есть возможность спасти его.

При спасении своего товарища персонаж не может проходить любые другие Героическом Возможности. Каждый Ход Битвы персонаж сталкивается с двумя или тремя противниками 1 или 2 ранга. Если персонаж успешно защитит павшего товарища, он получит дополнительный пункт Славы за каждый Ход Битвы (и союзник, возможно, пожелает отблагодарить его за это).

Спасение Раненого Противника

Между вдохами вы заметили раненого врага. Он взывает к вам о помощи. Вы можете игнорировать его без каких-либо последствий (он поступает трусливо, в конце концов), но, если поможете ему, он будет морально обязан вам. Он также может стать ценным заложником, и может быть использован в переговорах с врагом...

Персонаж должен перейти к уровню Резервы, как можно скорее. Персонаж не получает никаких бонусов за выполнение этой Возможности.

Спасите Наш Корабль

Ваш корабль оказывался мишенью шквального огня в течение всего боя, и вы обнаружили, что он получил структурные повреждения. Через несколько мгновений он затонет и все члены экипажа утонут, если их не предупредить. Вы должны предупредить остальных и помочь им покинуть корабль.

Если персонаж успешно спасает жизни членов экипажа, он получает 3 Славы.

Безумие Земли Теней

Проклятие Скверны Земли Теней пало на тех, кто сражался на вашей стороне, и они, крича, попадали на землю. Через несколько мгновений поднялись снова - с нечестивым блеском в глазах.

Персонаж должен сразиться против 1-4 Оскверненных самураев либо равного ранга (в Полностью Вовлечен), либо на ранг ниже (в Вовлечен). Персонаж получает 1 пункт Славы при успехе. Если персонаж проваливает эту Возможность, его генерал получает штраф -3 к его следующему броску Битвы.

Покажи Мне Свою Стойку

Вражеский командир замечает вас и громко бросает вам вызов на дуэль.

Если персонаж принимает вызов, то начинается дуэль против самурая 2 или 3 ранга. Если персонаж выигрывает, то получает одно очко Славы за каждый ранг Славы своего противника; кроме того, его генерал получает бонус +2 к своему следующему броску Битвы.

Будь больше героем!

Система для массовых сражений отражает хаотический характер войны. Хотя Героические Возможности разбросаны свободно по всей таблице, ГМ, желающий более кинематографического стиля боя, может свободно включить их практически в любой результат.

Подарок Сюгэндзя

Один из сюгэндзя вашей армии решил сделать вас целью заклинания.

ГМ решает, какое заклинание; или просто считайте, что он улучшил одну Черту или Навык персонажа на 1 ранг выше до конца боя.

Схватка

Эта Возможность дает персонажу возможность сразиться с врагами, определенными ГМом. Персонажу достаточно заставить своих врагов выйти из боя, чтобы добиться успеха в этой Возможности; ему не нужно убивать их. Если персонаж добился успеха в этой Возможности, добавьте +1 к следующему броску Битвы его генерала.

Встань Против Тьмы

Асигару и некоторых трусливых самураев не ставят в строй в битве с неживой мерзостью и ночными кошмарами. Они ломаются и бегут при виде огромного они, медленно идущего на их позиции. Если вы можете победить зверя, возможно, ваш пример поднимет боевой дух вашей армии.

Персонаж может сразиться с малым они или другим подобным противником. Если ему удастся победить, то он получает 4 Славы, а его генерал +3 к своему следующему броску Битвы. Если он провалил возможность, генерал получает -5 к следующему броску битвы.

Возьми Знамя Врага

В кровавой резне вы заметили знаменосца армии противника. У вас есть возможность захватить вражеское знамя! Вы должны убить знаменосца, чтобы взять его. Если вы взяли его, то должны пробраться обратно в резервы.

Без помощи армии герою почти невозможно закончить эту Возможность. Пока персонаж держит знамя противника, он не может брать любую другую Героическую Возможность. Каждый Ход Битвы персонаж подвергается нападению вражеских самураев (числом по выбору ГМа) равного ранга. Каждой Ход Битвы, пока знамя находится в руках персонажа, вражеский генерал получает -5 на свои броски Битвы. Когда эта Возможность будет завершена, персонаж получает 1 ранг Славы.

Предки

Предки – это особая форма Духовного Преимущества, и покупается за Очки Персонажа таким же образом, как и другие Преимущества. Они представляют собой руководящие указания и рекомендации от великих героев прошлого Рокугана, которые ныне живут в Ёми. Только редкий и исключительный персонаж может получать указания от предка, игрок, выбравший этот вариант, подвергнет своего персонажа значительным ролевым ограничениям. ГМу следует быть внимательным при разрешении Предков в игре и обсудить варианты с игроками. Предки дают силу, но ограничения, которые они налагают на персонажей, могут быть неприятны многим игрокам, особенно учитывая их высокую стоимость в очках.

Все предки регулируются следующими ограничениями:

- **Лояльность:** Предок будет давать советы только члену своего клана/фракции. Он не будет помогать тем, кто не входит в клан, которому он служил при жизни (а в некоторых случаях, основал), даже если этот человек - прямой его или ее потомок по крови.
- **Благочестие:** От персонажа с Предком ожидают почитание и преданность на ежедневной основе. В общем любой персонаж с Преимуществом Предок должен будет тратить по крайней мере один час в день на молитвы и обряды. ГМ может позволить отставить в сторону это требование, когда к этому принуждают необычные обстоятельства (персонаж в Землях Теней, на корабле в шторм и т.д.), но персонаж должен будет загладить свою вину новой молитвой, как только представится возможность. Если персонаж постоянно игнорирует это требование, Предок откажется от него, и персонажу придется провести по крайней мере месяц в благочестивых молитвах и покаянии для того, чтобы Предок вернулся.
- **Ревность:** Только один Предок будет давать советы персонажу. Кроме того, если благосклонность одного Предка вы когда-либо потеряли, ни один другой Предок нельзя уже будет приобрести, чтобы заменить его. О провале персонажа станет известно в Ёми, и другие Предки будут брезговать приближаться к нему, независимо от того, насколько благородные дела он потом совершит.
- **Требования:** Все Предки устанавливают специфические требования к персонажу, которому они будут помогать. В обмен на помощь Предка персонаж должен будет жить жизнью, согласующейся с убеждениями и принципами Предка. Если персонаж не соответствует этим требованиям, Предок уходит и возможно навсегда. По желанию ГМа, персонаж, показавший искреннее раскаяние и преданность, как правило, месяцем молитв, как и при "Благочестии" выше - может вернуть благосклонность своего Предка. Тем не менее, персонажу, не выполнивший требования Предка во второй раз, не представится шанс снова искупить свою вину.

Предки Краба **Хида [14 очков]**

Хида был воином непревзойденной силы и выносливости, на которые и полагался в сражениях, никогда не отступал от любого из врагов, даже от своего собственного сына, развращенного Скверной. Когда Хида наблюдает за вами, ваши удары становятся сильнее, вы получаете +1k0 ко всем броскам урона и игнорируете 4 пункта Понижения Урона у врага, независимо от используемого оружия. Кроме того, любой Краб, сражающийся вместе с вами в схватке, становится вдохновлен духом Хиды, который вселился в ваше тело, и получает +1 бонусное Очко Пустоты (если он не использует это Очко Пустоты до конца схватки, оно теряется).

Требования: Каждый Раунд, если по крайней мере один человек Краба будет ранен в пределах вашего взгляда, вы должны получить 1 Рану из сочувствия. (Не суммируется, если несколько людей Краба ранены в одном Раунде). Эта рана игнорирует Понижение Урона и любые другие эффекты, которые могли бы свести урон на нет. Тем не менее, вы можете добровольно отказаться от получения Раны. Если вы когда-либо откажетесь получать эту Рану, или если вы добровольно отступите от борьбы с существом из Земли Теней, то Хида покинет вас.

Куни [8 очков]

Основатель школы сюгэндзя Краба был способным сюгэндзя и человеком, знавшим о существах Земли Теней больше, чем кто-либо другой. Один раз на сессию вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы получить бонус к броску заклинания, равный вашей Земле, в виде дополнительных сохраняемых костей. Кроме того, при броске на противостояние получению Скверны Земли Теней, вы можете сделать бросок дважды и выбрать лучший результат.

Требования: Куни требует от потомков только одно - оставаться чистым. Если вы когда-нибудь получите хотя бы 1 очко Скверны, Куни покинет вас.

Предки Журавля **Додзи [8 очков]**

Леди Додзи создала большинство правил и концепций рокуганской цивилизации, и ее влияние ощущается при всех дворах Империи и по сей день. Те, кто получает советы Додзи, получает бонус +1k0 ко всем броскам Навыков Придворный, Этикет, Выступление и Искренность.

Требования: Додзи требует от тех, кем она руководит, жить достойно и цивилизованно. Если вы когда-нибудь совершите Сильное Нарушение Этикета (в соответствии с таблицей Чести в Книге Земли), или вы потеряете больше, чем 3 очка Чести или Славы от одного нарушения этикета, Додзи покинет вас.

Какита [12 очков]

Муж Додзи был известен как дуэлянт и человек искусства, автор Меча, и первый в истории Рокугана занимал пост Изумрудного Чемпиона. Тем не менее, также он начал долгую и горькую вражду клана Журавля с кланом Льва. Под руководством Какита вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы перебросить любой бросок Навыка Иайдзюцу или Искусство с бонусом +1k1 ко второму броску и сохранить лучший результат. Тем не менее, все, кто находится под присмотром Какита, автоматически получают вражду самураев Мацу, которые чувствуют гнев уже своего предка, все члены семьи Мацу фактически Заклятый Враг для вас.

Требования: Какита был благородным человеком, стремившимся к совершенству меча и кисти художника, и он ждет того же и от вас. Если вы когда-нибудь проиграете дуэль или художественный конкурс, Какита отречется от вас. Он также забудет про вас, если ваша Честь когда-нибудь упадет ниже 4.0.

Предки Дракона **Агася Кицуки [11 очков]**

Основатель семьи Кицуки создал концепцию спорного "Метода Кицуки", использующий логический вывод и умозаключение при раскрытии преступлений. Под его руководством получают возможность "читать" других людей и находить едва уловимые скрытые подсказки странным неестественным способом, что многих самураев тревожит. Вы можете использовать ваше Восприятие для любого броска Навыка или Черты, которые при обычных обстоятельствах требуют Осознанность. Кроме того, если вы потратите Очко Пустоты на любой бросок Навыка или Черты, чтобы определить лжет ли кто-то вам, вы получаете +2k2 вместо обычного +1k1.

Требования: Кицуки требует, чтобы вы всегда искали правду. Если вы когда-нибудь примите решение проблемы, преступления или головоломки, и будете при этом знать или искренне верить, что оно ложно, Кицуки покинет вас.

Мирумото [9 очков]

Основатель семьи воинов клана Дракона был одним из величайших фехтовальщиков своего времени, прагматичный и хитрый воин, блестящий дуэлянт и давний конкурент Какита в совершенствовании фехтования. Он создал стиль Нитэн, метод боя с катаной и вакидзаси. Он также написал одно из величайших произведений Империи по фехтованию и погиб в сражении с Фу Ленгом в первый День Грома. Если вы привлекли к себе внимание Мирумото, он предоставит вам +1k1 ко всем броскам Навыка на основе Ловкости. Если бросок Навыка производится с помощью Навыка Школы Буси Мирумото, то бонус составляет +3k1.

Требования: Мирумото ожидает от потомка следования традициям победы и ведения соперничества с его древней немезидой Какита. Если вы когда-нибудь сделаете вызов и после этого проиграете поединок, Мирумото покинет вас. Он также покинет вас, если вы когда-нибудь откажетесь от дуэли с кем-то из учеников Школы Буси Какита. Он не покинет вас, если вы проиграете дуэль, которую вам навязали... если поединок не был против Какита.

Предки Льва

Акодо [12 очков]

Основатель клана Льва был полководцем вне всякого сравнения, одним из величайших тактиков, когда-либо ходивших по Империи. Он был также прекрасным солдатом, окрепшим не только от собственных способностей, но и от поддержки своего окружения. Он превратил Льва в клан, где каждый солдат был частью большего, все они были братьями по оружию. Пока вы находитесь под руководством Акодо, вы получаете бонус +1k0 для всех бросков Бугэй Навыка (кроме бросков Иайдзюцу) и бонус +1k1 для любых бросков, сделанных по Таблице Массового Боя. Кроме того, всякий раз, когда вы будете сражаться рядом со Львом, вы будете черпать силы от его присутствия, как учил Акодо. Каждый раз, входя в схватку при поддержке по крайней мере одного союзника буси Льва, вы получаете +1 дополнительное Очко Пустоты (этот бонус Пустоты должен быть потрачен до конца схватки или будет потерян).

Требования: Акодо требует, чтобы все его последователи были солдатами, как непоколебимого мужества, так и безупречной чести. Если ваша Честь когда-нибудь упадет ниже 5.0, Акодо покинет вас. Он также откажется от вас, если вы когда-нибудь добровольно покинете битву или схватку, когда другие Львы все еще сражаются.

Икома [9 очков]

Основатель семьи сказителей и историков клана Льва был способным рассказчиком о себе, но он еще был веселым плутом, который искал общество женщин и буянил, без сомнений или страха. Те, за кем наблюдает шумный дух Икома, должны подражать ему во всем. В свою очередь он дает им свою выносливость и остроумие. Вы получаете +1k0 ко всем броскам с Чертой Интеллект, а также +2k0 к урону при бое без оружия (через Навык Дзюдзюцу).

Требования: Икома ожидает, что вы будете жить так же, как и он, пьянствовать, драться, рассказывать хорошие истории и приветствовать компанию красивых интересных женщин. Если вы когда-либо откажетесь выпить, убежите от драки или оскорбите привлекательную женщину, он покинет вас.

Предки Богомола

Каймэцу-Ё [9 очков]

Основатель клана Богомола был сыном Хида Осано-О и его невесты Мацу, и одним из самых грозных воинов своего времени. Предпочитая действие слову, он основал клан на опасном тропическом острове и штурмовал Кюдэн Исава, чтобы отомстить за смерть своего отца. Те, кто получает благословение Каймэцу-Ё, должны жить так, как это делал он, прорубая свой путь по жизни действием и решительностью, используя для этого оружие, какое только попадется под руку, и ни от кого не спуская оскорбления. Вы получаете бонус +1k1 для всех бросков Силы Воли и Навыков на Силе Воли, за исключением тех, которые делают, чтобы избежать провокации. Вы получаете бонус +3k0 при использовании Уточнения Импровизированное Оружие навыка Дзюдзюцу, а также получаете +1k1 ко всем броскам урона, сделанного импровизированным оружием.

Требования: Каймэцу-Ё требует от вас, чтобы вы приняли участие во всех соревнованиях, не имеет значения насколько странных или смущающих. Если вы когда-нибудь отступите от физического соревнования или вызова, даже тривиального, таких как состязание в беге, он покинет вас.

Гусай [5 очков]

Один из наиболее известных предков Богомола Гусай подтвердил силу одного человека, успешно имея при себе нож в присутствии Императора, только чтобы увидеть, как Император докажет ограниченность своей власти, подписав приказ о казни Гусая. Когда Гусай направляет вас, вы получаете +3k3 к любому броску Скрытности или Ловкости Рук, чтобы скрыть оружие при себе.

Требования: Гусай откажется вас, если вы когда-либо добровольно станете безоружным в присутствии конкурента или врага.

Предки Феникса **Асако [5 очков]**

Любимый последователь Сибы, Асако узнала секрет безграничного потенциала человечества от своего господина и основала мистическую орден, известный как хэнсин. Она ценила дружбу выше всех вещей, но именно по этой причине чувствовала боль предательства глубже и острее, чем любой другой. Пока Асако направляет ваши действия, другие находят вас очаровательным союзником и верным другом. Любой из ваших Преимуществ Союзник получить бесплатно +1 к уровню Преданности, и вы получаете +1k0 для всех бросков Социальных Навыков против кого-то, с кем вы являетесь союзником. Однако, если союзник предаст вас, вы автоматически получите Ведомый: Уничтожить Предателя без компенсации в очках.

Требования: Асако требует, чтобы вы относились к своим друзьям с той же преданностью, какой ожидаете от них. Если вы когда-нибудь предадите или бросите друга, Асако покинет вас.

Сиба [9 очков]

Известный своей мудростью, восприятием и предвидением, Сиба служил Исава верно при жизни и написал Тао, ставший основой религии Империи. Когда Сиба погиб в Землях Теней, он нашел способ передать свои знания своим потомкам, обеспечив Фениксу хорошее будущее во главе с Душой Сиба. Тем не менее, он иногда выбирает отдельных самураев Феникса, чтобы вести их. Те, за кем наблюдает Сиба, получают +1k1 для всех броскам Интеллекта и Навыков, основанных на Интеллекте, и могут добавить свой ранг Интеллекта к TN Защиты. Если вы начинаете схватку в союзе с членом семьи Исава, вы получаете +1 Очко Пустоты (эта Очко Пустоты должно использоваться в конце схватки или утеряно).

Требования: Сиба требует, чтобы вы сохраняли как высокую честь, так и абсолютную непоколебимую преданность присяге Исава. Если ваш ранг Чести опустится ниже 4.0, он покинет вас. Он также откажется от вас, если вы когда-либо добровольно слушаетесь выше-рангового Исава, или если вы когда-либо добровольно покинете схватку, оставив союзников Исава.

Предки Скорпиона **Баюси [12 очков]**

Основатель клана Скорпиона был известен своей хитростью и обманом, а также своего рода жестокой честностью, которой он пользовался наиболее всего на смертном одре брата Хантэя. Хотя его навыки и жестокость в сражении и политике были легендарными, он имел пожизненную преданность своего последователя Сёсуро, и ее развращение Лживой Тьмой послужило причиной его смерти. Если вы обучались в одной из школ Баюси (например, школы Буси Баюси или Придворный Баюси), вы получаете +1k0 для всех ваших школьных Навыков, и в любое время, если тратите Очко Пустоты на школьный Навык, то получаете +2k2, вместо +1k1. Если у вас есть Кармические Узы с другим персонажем, вы оба можете использовать Очки Пустоты друг друга, но, если один из вас умрет, другой сразу же получит Недостаток Момоку без компенсации в очках.

Требования: Баюси требовал только одного от своих последователей - лояльности. Он ожидает этого и от вас. Если вы когда-нибудь добровольно и сознательно предадите клан Скорпиона, он покинет вас. Он также откажется от вас, если ваша честь когда-либо поднимается до 5.0 или выше - таким чистым душам нет места в рядах назначенных злодеев Рокугана.

Сёсуро [8 очков]

Самый любимый ученик Баюси была снедаема Лживой Тьмой и провела века в плену ками Тогаси, пока, наконец, не вырвалась в эпоху Скрытого Императора. В конце той эпохи Баюси отнес ее душу в Ёми, и с того времени она стала проявлять свое благоволение своим потомкам, которых она считала достойными. Если шепот Сёсуро направляет ваши действия, вы получаете +3k1 ко всем броскам Скрытности, Актерства и Искренности (Обман).

Требования: вынужденная предать своего господина Баюси один раз, Сёсуро решила, что ее потомки никогда не совершат ту же ошибку. Если вы когда-нибудь предадите клан Скорпиона, не подчинитесь своим руководителям в клане или попадете под влияние Лживой Тьмы или Дракона Тени, Сёсуро немедленно откажется от вас.

Предки Паука/Земли Теней **Хида Атараси [7 очков]**

Первый сын Хида и изначальный Гром Краба стал одним из первых самураев Потерянных из-за Скверны Земли Теней. Так велика была его сила, что те, кто столкнулся с ним (и кому посчастливилось выжить) звали его акутэнси или "злой ангел". Собственный отец Атараси Хида в конечном

итоге поймал его и уничтожил в одном бою. Искривленный дух воина Атараси наполняет тех, кого он ведет, и это позволяет им взывать к их разложению, чтобы наносить страшные удары по своим врагам. Пока Атараси наблюдает за вами во время каждого Раунда схватки вы можете выбрать потратить ли Очко Пустоты или получить очко Скверны Земли Теней (на выбор), чтобы добавить ваш ранг Скверны или ранг Земли к несохраняемым костям на броски атаки и урона в этом Раунде.

Требования: Атараси - падшая душа, и он поносит чистоту и добродетель. Если ваш ранг Чести когда-либо достигнет 3.0 или выше, или вы когда-нибудь потеряете хоть один ранг Скверны, Атараси забудет про вас.

Куни Ёри [5 очков]

Куни Ёри когда-то был лояльным Крабу, слуга своего господина Хида Кисада, но не смог устоять Землям Теней и предал клан Краба. Превратившись силой Махо, Ёри стал неживой мерзостью и повел силы Земли Теней против своего бывшего клана. Руководство Ёри учит обману и навыкам использования сил махо. Вы получаете +1k0 ко всем броскам Искренности (Обман) и всем броскам сотворения махо. Тем не менее, пагубное влияние Ёри привлекает Скверну к вам еще быстрее, чем обычно. Каждый раз, когда вы творите махо заклинание, вы получаете +1 очко Скверны.

Требования: У Ёри нет никаких требований - он уверен, что его руководство неизбежно приведет к полному разращению Скверной.

Предки Единорога

Мото [10 очков]

Грозный воин пустыни, поклявшийся в верности Синдзё и приведший свое племя в клан Ки-Рин, Мото был известен своей невероятной скоростью и отказом принимать на себя обязательства за что-то, кроме своего собственного выбора. Он наполняет тем же духом и решимостью тех его потомков, которые выиграли его благосклонность. Каждый раз, когда вы делаете бросок, чтобы противостоять попытке физически сдерживать вас (например, Борьба) или ментально повлиять на вас (например, Соблазн), вы получаете +2k2 к броску. Кроме того, у любого заклинания, которое сдерживает ваше физическое движение, TN Сотворения увеличивается на число, равное вашей 5-кратной Силе Воли.

Требования: Мото ожидает, что вы будете жить по тем же стандартам свободы, как и он, предлагая послушание только к своему господину и клану. Если вы когда-нибудь сознательно и добровольно позволите себе быть под контролем другого, кто не является вашим руководителем в клане Единорога (например, позволяя себе быть шантажируемым придворным), Мото покинет вас.

Синдзё [8 очков]

Основатель Единорога была известна своей безграничной любознательностью к окружающему миру, в результате чего она увела свой клан Ки-Рин в Пылающие Пески, и ее глубоким состраданием, что позволило ей сохранить симпатию даже к ее падшему брату Фу Ленгу. После ее длительного заточения и сна в Пылающих Песках, она вернулась в Рокуган, чтобы выгнать Колат из ее любимого клана. Вы получаете бонус +1k1 на любой бросок Расследование, чтобы понять что-то новое, странное или загадочное, так как дух Синдзё ведет вас в поиске глубокого понимания мира вокруг вас. Вы также получаете +1k1 для всех бросков Осознанности с Навыками Этикет или Искренность (Честность), так как сострадание Синдзё наполнит вас сочувствием и благодатью.

Требования: Синдзё требует, чтобы вы всегда действовали с состраданием, даже перед злейшими врагами. Если вы когда-нибудь не проявите милосердие и сострадание к сопернику или врагу, Синдзё покинет вас. (Это не относится к членам Колат или прислужниками Лживой Тьмы или Дракона Тени.)

Предки из Дзигоку

"Предки Паука", описанные здесь, в действительности представляют духов развращенных душ, обреченных на Дзигоку, которые возвращаются в Нингэн-до предлагать свои «руководящие указания» живым. Эти злые духи не регулируются обычными правилами для предков. Вместо этого, они даруют свое внимание тем, кого сочтут полезным новообращенным для Дзигоку. Очевидно, что это включает в себя любого члена клана Паука, поскольку такие лица служат целям Царства Зла, но эти предки также могут даровать свою благосклонность тем, кто подходит для этого, особенно тем, кто почувствовал прикосновение Скверны. ГМ имеет последнее слово, будет ли предок Паука оказывать милость кому-то не из клана Паука.

Альтернативные средства продвижения по рангам

Школы, описанные в разделах Великих Кланов в Книге Огня, являются крупнейшими, наиболее

доминирующими школами, поддерживаемые Великими Кланами. Каждая из них обучает тысячи студентов каждый год в десятках и даже сотнях додзё, разбросанных по всем владениям клана, все работают сообща, чтобы готовить молодых самураев к лучшему служению клану. Однако, даже принимая во внимание варианты, представленные Навыками, Преимуществами и различными дополнительными опциями, включенными в этой главе, различия между двумя студентами, например, Школы Буси Акого, будут иметь конечное число. Для ГМа, который хочет больше разнообразия в персонажах, есть Продвинутое Школы и Альтернативные Пути.

Продвинутое Школы

Продвинутое Школы представляют собой элитные додзё в Великих Кланах, которые не доступны всем молодым самураям. В то время как основные Школы учат тысячи каждый год, Продвинутое Школы могут принять только по несколько десятков студентов в год, каждый из которых отбирается лично мастером-сэнсэем додзё. Эти группы чрезвычайно престижны, и быть отобранным для учебы в таком додзё - большая честь для семьи, а также для сэнсэя, подготовивший самураю для такой задачи.

Продвинутое Школы состоят из трех Техник, как правило, более специализированные и более мощные, чем Техники традиционных школ, хотя и более узконаправленные. Продвинутое Школы имеют требования для вступления и любой персонаж, желающий вступить в ряды в этой Расширенной Школы должен отвечать всем предпосылкам, прежде чем ему разрешат войти в додзё. Из-за престижной и исключительной природы этих групп в сеттинге ГМ может пожелать сделать вступление в Продвинутое Школы в рамках кампании, так как персонаж должен продемонстрировать невероятную отвагу и произвести впечатление не только на своего сэнсэя, но и мастера-сэнсэя элитного додзё, чтобы получить такое разрешение. Это не простая задача и практически ни один персонаж не может войти в Продвинутое Школу, пока не достигнет 4 ранга.

Пример: Исава Рокку является студентом школы Сюгэндзя Исава и хочет стать членом легендарной Элементарной Гвардии. Требования для вступления крутые. Во-первых, игрок Рокку Крис должен сфокусироваться на одном Кольце Рокку. Рокку должен иметь Кольцо на ранге 6 и быть в состоянии использовать заклинания Уровня Мастерства 4 в этом Кольце. Сразу видно, Рокку не может стать Элементарным Гвардейцем еще некоторое время, поскольку Крис заинтересован в сосредоточении на Огне. Даже со Гармонией Рокку к Огню, он не сможет творить заклинания Уровня Мастерства 4, пока находится на 3 ранге, так что он не может войти в Продвинутое Школу, не получив 4 ранг, предполагая, что он получает Огонь 6 к тому времени. Другие требования включают в себя Колдовство 6 и Знание: Теология 6, так что для Криса всё кончено!

После того, как персонаж входит в Продвинутое Школу, его продвижение в основной Школе, в которой он учился ранее, останавливается. Его сэнсэю, который послал его в другое додзё, более престижное, остается только гордиться его прогрессом. Для него вернуться к своей основной додзё - позор для него, семьи и его сэнсэя, так что эта опция больше не доступна.

Однако, по усмотрению ГМа, персонаж, завершивший свою Продвинутое Школу, может обратиться для повторного поступления в его первоначальную школу заслуженным авторитетом для своего сэнсэя, и полностью завершить свое обучение.

Пример: Наконец достигнув своей цели, Рокку стал Элементарным Гвардейцем! Он теперь Сюгэндзя Исава 3 ранга и Элементарный Гвардеец 1 ранга. Он не может вернуться в додзё в Кюдэн Исава, однако, его долг теперь больше. Продолжая развиваться, он в конечном итоге станет Сюгэндзя Исава 3 ранга и Элементарным Гвардейцем 3 ранга. В этот момент, завершив свой долг, он сможет подать прошение господину на разрешение на поступление в основную школу, поддерживаемую его кланом, и может нормально дойти до 5 ранга в своей основной школе.

Персонаж может получать ранги только в одной Продвинутой Школе. Группы, которые поддерживают организации, имеют свои собственные обязанности перед кланом, и они не перекрывают друг друга. Это было бы неуважением как к друг другу, так и к господину, которому они служат.

Альтернативные пути

Как и Продвинутое Школы, Альтернативные Пути являются меньшими учебными программами в рамках программы клана по обучению своих самураев. Хотя не так престижны или секретны, как Продвинутое Школы, они по-прежнему выглядят с большой пользой для сэнсэя основных школ и отбор студента для участия в додзё, где преподается альтернативный путь - это честь для семьи студента и преподавателей. В отличие от Продвинутых Школ Альтернативные Пути учат одной Технике, которая заменяет такую же в обычном развитии персонажа при школе. Когда эта Техника будет изучена и персонаж переходит к следующему рангу Проницательности, он возвращается в свою первоначальную школу и возобновляет свой курс обучения, минуя Технику, которую заменил Альтернативный Путь, и изучая следующую в последовательности.

Пример: Персонаж Мэтью Дайдодзи Тохару был выбран сэнсэем в прославленном додзё Журавля, чтобы обучиться у Гвардии Императрицы, группы самураев, призванных защищать семью

самого Императора. Техника этого Альтернативного Пути заменяет Технику Железных Воинов Дайдодзи 4, которая была бы следующей Техникой, которую Тохару выучил бы. Когда он получает достаточно Проницательности, чтобы перейти в 4 ранг, вместо того чтобы вернуться в основное додзё, он идет в священное додзё Гвардии Императрицы. Теперь он обладает Техниками рангов с 1 по 3 из Железных Воинов Дайдодзи, и Техникой Гвардии Императрицы. Когда в следующий раз он продвинется в ранге, он вернется домой и изучит Железный Воин Дайдодзи 5.

Так как Альтернативные Пути не ограничены требованиями к студенту и, как правило, более гибкие в выполнении ими своих обязанностей, для самураев есть возможность изучить несколько Альтернативных Путей. Каждый уровень в основной школе персонажа можно заменить только один раз, поэтому всё же есть предел. Персонаж не может взять два разных альтернативных пути, чтобы заменить, например, Буси Баюси 3 ранга. Кроме того, существуют и некоторые ограничения на основе профессии персонажа.

Буси/Придворный

Буси и придворные присоединяют Альтернативные Пути точно так, как описано выше. Первый Альтернативный Путь, изученный такими персонажами, считается рангом в их основной школе. Второй и последующие Пути не учитываются в качестве ранга их основной школы. Это, как правило, должно заботить только персонажей с Техниками, которые ориентируются на школьный ранг.

Пример: Персонаж Лукаса Мирумото Дзосан является Буси Мирумото 1 ранга. Когда он получает достаточно Проницательности для достижения 2 ранга, Лукас хочет, чтобы Дзосан изучил Путь Мирумото Горец. Так как это первый Путь Дзосана, то он считается за ранг в основной школе, и Дзосан считается Буси Мирумото 2 ранга для всех целей, которые требуют ранг школы. Много позже Дзосан готов перейти к Ранг 4, и уже изучил Технику Буси Мирумото 3 ранга. Вместо того, чтобы изучить Буси Мирумото 4 ранга, Лукас заинтересован в Пути Часовой Северной Башни, который заменяет Буси Мирумото 4 ранга. Дзосан становится Часовым Северной Башни. Так как это его второй Путь, он не считается, как ранг основной школы. Дзосан рассматривается только как Буси Мирумото 3 ранга для целей эффектов, основанных на ранге школы и его Техника 1 ранга даст только дополнительные +3 к TN Защиты.

Сюгэндзя/Монах

Первый Альтернативный Путь, принятый сюгэндзя или монахом, работает именно так, как описано выше, заменив ранг, перечисленный в его описании. Этот первый Путь, который берет сюгэндзя или монах, считается за ранг их основной школы в целях определения, какие заклинания или кихо они могут изучить, и в их способности использовать их. Любые последующие Пути, не считаются рангами основной школы персонажа. Первый Путь гарантирует только одно дополнительное заклинание (для сюгэндзя) или кихо (для монахов), нежели число, получаемое при продвижении по рангу. Последующие Пути не предоставляют заклинания или кихо.

Пример: Персонаж Лауры Кицу Симики является Сюгэндзя Кицу 2 ранга. Когда Симики готова перейти к 3 Рангу, Лаура решает ее вести по Альтернативному Пути Избранный Бисямона. Вместо изучения 3 заклинаний, как обычно для сюгэндзя при получении следующего ранга, Симики изучает только одно. Теперь она имеет базовую Технику своей школы, а также дополнительную Технику от Пути Избранный Бисямона. Она считается как Сюгэндзя Кицу 3 ранга для целей изучения и творения заклинаний. Много позже, Симики готова перейти к 5 Рангу, и Лаура выбирает, чтобы она изучила Путь Мастер Кицу Духовных Сфер. Так как это второй Путь Симики, она не получает новые заклинания при продвижении в ранге, и она всё еще считается Сюгэндзя Кицу 4 ранга для целей изучения и творения заклинаний. Однако, она всё же изучила третью Технику.

Продвинутые школы Великих Кланов

Каждый из Великих Кланов разработал умения, которые трудны в освоении средним самураем. Тем, кто выделяется среди своих сверстников, гарантируется приглашение, чтобы отточить свои навыки с ярчайшими из клана. Продвинутые Школы часто являются расширениями оригинальных основных школ клана, развивая те же боевые стили из уроков, извлеченных из детства. Посещавшие эти Продвинутые Школы - крайне опытные и очень смертельны, а противникам следует относиться к этим самураям с опасливым уважением.

Продвинутая Школа Краба: Защитник Стены [Буси]

Клан Краба – это первая линия обороны против хищных существ Земли Теней, так что защитный характер просочился во многие их боевые стили. Защитник Стены твердо стоит против врагов, он может столкнуться и выдержать все атаки, направленные в его сторону. Защитник Стены является идеальным стражником, так как скорее конец света наступит, нежели он позволит агрессору обойти его.

Требования:

- **Кольца/Черты:** Земля 4, Сила 5
- **Навыки:** Защита 4, Тяжелое Оружие 4, Знание: Земли Теней 5

Техники

- **Ранг 1: Пламя Чистоты.** Защитник Стены готов отразить любые неестественные нападения с убеждением чистой души. Существа со Скверной Земли Теней не могут перебросить 10-ки на бросках атаки или урона против вас.
- **Ранг 2: Сила Хиды.** Защитник Стены является неприступной крепостью, даже не имея свою броню. Вы получаете Понижение Урона 8. Может суммироваться с любыми другими Техниками и броней, которые также предоставляют вам Понижение Урона.
- **Ранг 3: Краб - это Стена.** Защитник Стены не позволит ничему помешать ему, кроме смерти. Один раз за Раунд вы можете немедленно нейтрализовать один Эффект Состояния на себе (кроме Наездник или Схваченный).

Продвинутая Школа Журавля: Кэнсиндзэн [Буси]

Иайдзюцу дуэль всегда была коньком клана Журавля, и Кэнсиндзэн клана Журавля являются воплощением мастера иайдзюцу. Они - монстры одиночной боя, доминирующие над своими противниками как безупречной техникой, так и летальной аурой. Эти воины концертируют всё свое сознание на быстрое выхватывание и стремятся к совершенству одного удара.

Требования:

- **Кольца/Черты:** Огонь 4, Пустота 4
- **Навыки:** Иайдзюцу 5, Знание: Бусидо 4, Медитация 5
- **Прочее:** Чтобы стать членом Кэнсиндзэн, вы должны победить действующего члена Кэнсиндзэн в легальной дуэли иайдзюцу. Дуэль не обязательно должна проходить до смерти (и наиболее часто не бывает), но кандидат должен победить честно.

Техники

- **Ранг 1: Выхватить Пустоту.** Кэнсиндзэн остается спокойным на поле боя, пока хаос битвы бушует вокруг него. Если вы находитесь в Стойке Центр, добавьте дополнительные +10 к TN Защиты.
- **Ранг 2: Сила Какита.** Кэнсиндзэн может почувствовать моменты между ударами сердца, что позволяет ему наносить удар в тот момент, который необходим. При выполнении броска Оценки или Концентрации как части дуэли Иайдзюцу, ваши кости взрываются на 9, также как на 10.
- **Ранг 3: Один Момент.** Желание Кэнсиндзэн поразить своего врага исходит из него аурой, парализуя его врагов. Если вы предпринимаете только одну атаку в этот Ход, любой противник, в которого вы попали, Оглушен(Stun) до начала вашего следующегохода.

Продвинутая Школа Дракона: Мастер Меча [Буси]

Стиль двух мечей Нитэн был создан в клане Дракона, и эволюция этого боевого искусства остается сердцем школы Мастеров Меча Дракона. Мастера Меча пытаются изучить все аспекты этого боевого стиля, чтобы адаптироваться к любой ситуации, с которой можно столкнуться на поле боя. В то время как Кэнсиндзэн из клана Журавля сосредоточены на искусстве дуэли Иайдзюцу, Мастера Меча сосредоточены на прагматическом использовании мечей в гуще боя.

Требования:

- **Кольца / Черты:** Огонь 4, Пустота 4
- **Навыки:** Иайдзюцу 5, Кэндзюцу 5, Знание: Теология 4

Техники

- **Ранг 1: Тишина Двух Ударов.** Связь Мастера Меча со своими клинками почти сверхъестественна, что позволило ему подстроиться под остальной мир. При использовании катаны основной рукой и вакидзаси другой, вы можете потратить Очки Пустоты дважды за Ход.
- **Ранг 2: Сила Мирумото.** Мастер Меча чувствует спокойствие мира, когда стоит перед своим противником. В иайдзюцу дуэли вы всегда получаете +1k1 для вашего броска Концентрации, как будто вы победили своего противника на броске Оценки, независимо от фактического результата броска. (Ваш оппонент все еще может получить +1k1 за более высокий бросок Оценки, но это не влияет на ваш бонус).
- **Ранг 3: Гармония и Точность.** Мастер Меча валит противника с каждым взмахом клинка, ударяя точно туда, куда нужно. При использовании катаны главной рукой и вакидзаси другой, вы можете проигнорировать Понижение Урона у ваших противников (если таковые имеются).

Продвинутая Школа Льва: Львиный Прайд [Буси]

Львиный Прайд является одним из самых уважаемых военных подразделений в Империи, которого опасаются за его доблесть на поле боя и длинный список побед. Только женщина Мацу самурай-ко может присоединиться к Львиному Прайду поддерживать их высокие стандарты. Они живут, тренируются и сражаются вместе, как единое целое. На поле боя, Львиный Прайд пытается выискивать вражеских генералов, уничтожая эффективность противника на поле боя.

Требования:

- **Кольца / Черты:** Ловкость 5, Сила 5
- **Навыки:** Битва 5, четыре Оружейных Навыка на 3 ранге
- **Прочее:** Честь 6. Кроме того, вы должны быть женщиной из семьи Мацу.

Техники

- **Ранг 1: Ярость Мацу.** Атака буси Львиного Прайда не оставляет времени для контратаки, выступая в качестве идеальной защиты. Вы можете добавить +10 к TN Защиты в Стойке Тотальная Атака.
- **Ранг 2: Образец Чести.** Воин Львиного Прайда знает, что ее приверженность своей личной чести сама по себе награда. Противники с более низким рангом Чести в пределах 30 футов не могут перебрасывать 10-ки. Противники могут проигнорировать этот эффект на протяжении встречи, потратив два Очка Пустоты в течение этапа Реакции любого боевого Раунда.
- **Ранг 3: Техника Мацу.** Даже в самый разгар ее атаки буси Львиного Прайда готова отразить любые жалкие попытки атаковать ее. Когда противник объявляет атаку в ближнем бою против вас, если вы не взяли ваш Ход в этом Раунде, вы можете сразу же потратить Очко Пустоты, чтобы взять Простое Действие на атаку этого противника. Эта атака происходит до атаки противника. Если вы используете эту Технику, то можете выполнить только одно Простое Действие во время своегохода в этом Раунде. (Вы можете воспользоваться Свободным Действием, как обычно). Вы можете использовать эту Технику во время Стойки Тотальная Атака.

Продвинутая Школа Богомола: Штормовые Наездники [Сюгэндзя]

Штормовые Наездники - элитное подразделение сюгэндзя в сердце армады клана Богомола. Они посвящают все свои исследования океану и ками воды, что плавают вокруг островов Богомола. Штормовые Наездники являются бесспорными хозяевами моря и стремятся поддерживать связь с волнами всегда. Значение Штормовых Наездников в морском бою - смертельная угроза для любого, кто бросил вызов господству клана Богомола над водой.

Требования:

- **Кольца / Черты:** Воздух 3, Огонь 3, Вода 5
- **Навыки:** Знание: Море 5, Мореходство 3, Колдовство 3, Знание: Теология 3
- **Прочее:** Преимущество Элементальное Благословение (Вода)

Техники

- **Ранг 1: Сила Суйтэнгу.** Штормовые Наездники чувствуют себя на море, как дома, находя дорогу с легкостью, которой завидуют все, кто их видел. Ваш ранг школы Сюгэндзя считается на 1 выше в целях творения заклинаний Воды. Вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы выпустить молнию из ваших рук, как Сложное Действие. Эта молния бьет одну цель в пределах 10-кратной Воды в футах. При этом на урон кидается и сохраняется число костей, равное вашему Воздуху. Вы можете потратить слоты заклинаний, чтобы увеличить урон от этой молнии на +1k0 за слот, максимум - ваш ранг Штормовых Наездников.
- **Ранг 2: Бушующий Океан.** Связь Штормовых Наездников с океаном позволяет им выходить за пределы своих ограничений. Ваш ранг школы Сюгэндзя увеличивается на 1. Ваша Вода считается на 2 ранга выше для целей определения количества заклинаний, которое вы можете сотворить за день.
- **Ранг 3: Дитя Осано-О.** Штормовые Наездники являются потомками Фортуны Огня и Грома, и его благословение защищает их от его владений. Ваш ранг школы Сюгэндзя считается на один выше в целях творения заклинаний

Гендерное равенство!

Существует только одна Продвинутая Школа на клан в этой книге, и поэтому ограниченный выбор Льва на один пол может показаться излишне строгим. Тем не менее, Львиный Прайд является одним из самых выдающихся и знаковых подразделений клана, и это - естественный отбор при поступлении. Однако, нет причин тому, чтобы одни и те же Техники не могли использоваться в других подразделениях. Если ваши игроки разочарованы в связи с отсутствием Продвинутой Школы Льва для мужских персонажей, мы предлагаем существование менее известного, но не менее свирепого подразделения, известного как Сыны Прайда, в которое принимают студентов мужского пола.

Воды. Вы можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, чтобы получить иммунитет ко всем заклинаниям с ключом Гром на 3 Раунда. Эта способность влияет только на заклинания Уровня Мастерства 3 и ниже.

Продвинутая Школа Феникса: Элементальная Гвардия [Сюгэндзя]

Элементы, формирующие мир, различны и уникальны, как и люди, населяющие Империю. И неизбежно, что сюгэндзя чувствует себя ближе к каму одного из аспектов природы. Эти священники присоединяются к одному из подразделений Элементальной Гвардии, четыре отдельные школы, которые сосредоточены на одном из четырех основных Элементов.

Требования:

- **Кольца / Черты:** одно выбранное Кольцо 6
- **Навыки:** Колдовство 6, Знание: Теология 6
- **Прочее:** Надо уметь творить заклинания выбранного Элемента (смотри выше) Уровня Мастерства 4

Техники

- **Ранг 1: Имя Элементов.** Элементальная Гвардия заточивает всю свою душу под выбранный Элемент, пока не будет полностью гармонировать с каму. Ваш ранг школы Сюгэндзя считается на один выше в целях творения заклинаний выбранного Элемента. Вы также можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, чтобы добавить дважды ваш ранг выбранного Кольца к TN Защиты. Этот эффект длится число минут, равное вашему рангу школы Сюгэндзя, и имеет заметный видимый эффект (вы окружены пламенем или водой, ваша кожа становится кусочками скалы и т.п.).
- **Ранг 2: Прикосновение Элементов.** Связь между каму и Элементальной Гвардией становится глубже. Ваш ранг школы Сюгэндзя увеличивается на единицу. Ваше выбранное Кольцо считается на 2 ранга выше для целей определения количества заклинаний этого Элемента, которое вы можете сотворить за день.
- **Ранг 3: Форма Элементов.** Элементальная Гвардия может обрести силу каму одним словом. Ваш ранг школы Сюгэндзя считается на один выше в целях творения заклинаний выбранного Элемента. Вы можете выбрать одно заклинание выбранного Элемента Уровня Мастерства 3 или ниже. Число раз в день, равное вашему Кольцу Пустоты, вы можете сотворить это заклинание одним Простым Действием.

Продвинутая Школа Скорпиона: Подстрекатель Скорпиона [Придворный]

Клан Скорпиона - это Клан Секретов, и Подстрекатель Скорпиона стремится поддерживать мастерство в этой области. Эти придворные получают доступ к интенсивным тренировкам, разработанным для использования своих собственных слабостей, пока они не станут сильными сторонами. Подстрекатель учится управлять ходом беседы, так что его ложь может оставаться незамеченной даже самыми подготовленными следователями. Его способность замаскировать правду держит оппонентов в нерешительности и не в способности выступить в своих лучших проявлениях.

Требования:

- **Кольца / Черты:** Осознанность 5, Интеллект 5, Восприятие 3
- **Навыки:** Придворный 6, Этикет 5, Искренность 5, Скрытность 4
- **Преимущества:** Шантаж (по крайней мере для четырех разных лиц)
- **Прочее:** Все члены Подстрекателей должны обладать по крайней мере, одним Темным Секретом и должны огласить этот секрет своему сэнсэю при поступлении.

Техники

- **Ранг 1: Глубины Бесчестия.** Подстрекатель учится превращать свое бесчестие в оружие и использовать Честь своих оппонентов против них самих, подрывая их убеждения. При выполнении каких-либо состязательных бросков Социального Навыка, вы получаете бонус +Xk0, где X представляет собой разницу между вашим рангом Чести и рангом Чести противника.
- **Ранг 2: Оберни Свою Ложь в Правду.** Подстрекателя учат постоянно убеждать себя, что ложь, которую он говорит, на самом деле правда. Это вызывает некоторый умеренный психологический дискомфорт, но является чрезвычайно эффективным при попытках других распознать его ложь. Если кто-то пытается сказать, что вы лжете, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы получить бонус +3k3 на состязательный бросок Социального Навыка, чтобы скрыть свою ложь (вместо обычного +1k1). Обратите внимание, если вы используете эту Технику, чтобы сделать заявление, которое является явной и очевидной ложью ("небо - красное"), вы быстро станете известны как сумасшедший.
- **Ранг 3: Дернуть за Ниточки.** Слабые и недостойные являются не более чем пешками в руках Подстрекателя. Если у вас есть Шантаж на кого-то, то вы можете потратить 10 минут, беседуя с ними, а затем потратить Очко Пустоты, как Сложное Действие, чтобы посоветовать

действия, которые они должны предпринять. Это также требует от вас победы в состязательном броске Социального Навыка ваш Придворный(Манипуляция)/Осознанность против их Этикет(Учтивость)/Силы Воли. Если вы выиграете бросок, и пока действие не опасно для жизни и его последствие не будет хуже, чем выявление Шантажа, цель должна либо принять это действие, либо потерять 4 очка Чести.

Продвинутая Школа Паука: Обсидиановый Воин [Буси]

Эта ужасная школа была создана смертоносным Потерянным буси, но с тех пор обучила многих воинов Паука с небольшой Скверной или без нее, эти методы чистой силы и мощи воли могут использовать любые, кто достаточно жесток и безжалостен, чтобы освоить ее техники. По общему мнению, большинство студентов в додзё этой школы не переносят их тренировки, но остальные, кто смог выжить, становятся одними из самых грозных воинов клана Паука, способными соответствовать или изумлять могущественных буси Рокугана.

Требования:

- **Кольца / Черты:** Земля 4, Ловкость 5, Рефлексы 5
- **Навыки:** Иайдзюцу 5, Запугивание 5, Знание: Сёуридо 4
- **Прочее:** Должен выжить в схватке с сэнсэем Обсидиановых Воинов.

Техники

- **Ранг 1: Тьма - Мой Свет.** Преданность Обсидианового Воина Сёуридо освобождает его от ограничений, связывающих простых смертных. Ваш максимум Подъемов больше не ограничен ничем.
- **Ранг 2: Сила Скверны.** Мощь Земли Теней течет через Обсидианового Воина, дезориентируя ближайших противников. Все ваши противники в пределах 30 футов от вас попадают под эффект этой Техники. Результат их бросков Бугэй навыков и урона уменьшается на сумму вашего рангов Силы и Скверны. Противники могут игнорировать эту Технику, потратив в свой ход Очко Пустоты.
- **Ранг 3: Моя Сила Не Имеет Пределов.** Полная преданность Обсидианового Воина пути Сёуридо позволяет ему отмахнуться от всего, что может сдерживать его, и вливать его мощь в разрушительные удары. Вы бросаете дополнительные несохраняемые кости, равные вашей Силе плюс ранг Скверны, при сопротивлении попыткам Запугивания или эффекту Страха. Вы получаете тот же бонус в несохраняемых костях к любому броску урона, сделанный оружием ближнего боя.

Продвинутая Школа Единорога: Белая Гвардия [Буси]

Белая Гвардия является элитной тяжелой кавалерией, которая часто служит ядром армии Единорога. Они представляют собой лучших воинов семьи Мото, объясняя причину почему Мото держат их близко к сердцу. Они борются против сил гайдзинов, которые могут представлять угрозу безопасности Рокугана, и борются со всем, что может нанести ущерб семейному наследию Мото. Их крайняя благочестивая преданность гайдзинским богам, известным как Повелители Смерти, широко известна, как и их беспощадная тактика.

Требования:

- **Кольца / Черты:** Земля 5, Ловкость 5, Сила 4
- **Навыки:** Верховая Езда 5, Знание: Теология 5
- **Прочее:** Вы должны быть преданным последователем Повелителей Смерти. Это требование отменяется, если игра проходит до 1160 года.

Техники

- **Ранг 1: Бледное Лицо Смерти.** Белая гвардия идет в бой с лицом, церемониально раскрашенным в белое, неся страх в сердца своих врагов. В начале вашегохода вы можете потратить Очко Пустоты, как Свободное Действие, и выбрать противника в пределах 30 футов. Он получает штраф к TN на все действия, равный вашему рангу Знание: Теология. Этот штраф длится до конца схватки. Можно влиять только на одну цель в один момент времени.
- **Ранг 2: Сила Мото.** Белая Гвардия остается верна учению и способностям, являющимися сутью их души. Вы игнорируете штрафы к TN от ранга Ран, вплоть до двукратного ранга Навыка Знание: Теология.
- **Ранг 3: Ярость Неба.** Белая Гвардия атакует с напором и интенсивностью, многократно поражая своих врагов без остановки. Всякий раз, когда вы предпринимаете атаку, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы добавить 5-кратный ранг навыка Знание: Теология к своему броску.

Альтернативные пути Великих Кланов

Рокуган основан на системе уважения знаний, полученных предками. Боевые стили каждой из школ Великих Кланов остаются неизменными на протяжении многих веков. Тем не менее, это не

означает, что военное дело в Рокугане остается на прежнем уровне. Умные воины часто развивают методы боя, создавая новые и уникальные техники. Если стиль боя показал эффективность, Чемпион клана часто предоставляет этому лицу разрешение основать додзё для обучения других. Таким образом, Альтернативные Пути формируют и поддерживают в истории Рокугана, а некоторые иногда даже вырастают в новые школы.

Путь: Берсеркер Краба [Буси]

Сталкиваясь с непреодолимыми обстоятельствами, воин часто отступает, чтобы сразиться в другой день. Для Берсеркера Краба это не вариант. Берсеркер будет биться там, куда его направит господин, и сконцентрирует все свое существо в этой борьбе. Берсеркер бьется без каких-либо ограничений и продолжает яростно атаковать, пока либо он или его противник окровавленный не упадет замертво на землю. Берсеркеры часто бьются против бушующих орд Земли Теней, и говорят, что они соответствуют этим чудовищам в ярости и жестокости.

- **Ранг Техники:** 2
- **Заменяет:** любой школьный 2 ранг Буси Краба
- **Требования:** Земля 4
- **Техника: Ярость Берсеркера.** Берсеркеры проявляют свой уникальный и опасный дар, проведя некоторое время на Стене Кайу, часто месяцы, иногда даже годы. Некоторые берсеркеры вызывают маниакальное бешенство для начала ярости, а другие входят в пресловутый транс "глаз смерти", но результат всегда один: сверхчеловеческая сила и почти иммунитет к боли. Один раз за схватку вы можете войти в состояние ярости во время этапа Реакции. Начавшись, ярость длится число боевых Раундов, равное удвоенному рангу вашего Кольца Земли. (Вы можете закончить ее раньше, потратив Очко Пустоты на этапе Реакции.) В ярости, вы не можете принять Стойки Центр, Защита или Тотальная Защита и не можете использовать любые не-Бугэй Навыки. В состоянии ярости вы игнорируете все штрафы и эффекты от ранга Ран. Вы также получаете +2k1 на все броски атаки и урона. Если вас убили в состоянии ярости, то вы можете продолжать атаковать, пока ярость не закончится, но вас уже нельзя исцелить (если сперва на вас не сотворить заклинание Усилие Воли), потому что вы мертвы, ваше тело просто пока не знает об этом. Ярость заканчивается, если вы получили число Ран, равное удвоенному числу, которое убьет вас при обычных обстоятельствах.

Путь: Убийца Они [Сюгэндзя]

Сюгэндзя Куни посвятили свою жизнь искоренению угрозы Земли Теней. Убийцы Они являются элитной сектой семьи Куни, специализирующейся исключительно на борьбе с чудовищами, слишком сильными, чтобы сражаться с ними на равных лицом к лицу. Их ритуалы и обереги играют важную роль в подрывании сил этих неестественных зверей. Убийцы Они видят на вещи, на которые ни один человек смотреть не должен, но их преданность своему долгу остается непоколебимой.

- **Ранг Техники:** 3
- **Заменяет:** Сюгэндзя Куни 3
- **Требования:** Знание: Земли Теней 3
- **Техника: Связанные Вселенной.** Куни изучают плохо понимаемое другими искусство связывания и использования ритуальных кругов и символов для поимки демонов, чтобы можно было их уничтожить навсегда. Вы можете потратить слот заклинания Земли и сделать бросок заклинания (без TN, смотрите ниже) для того, чтобы ритуально подготовить связывающий круг, этот процесс длится один час. Этот круг может охватывать максимальную зону, равную 5-кратному рангу школы в квадратных футах, и вы можете объединять усилия с другими Куни, чтобы охватывать большие площади, суммируя ранги школы (только один из вас может сделать бросок заклинания). После того, как они войдет в круг, он активизируется. Они не может покинуть круг, не сделав предварительно бросок Силы Воли против TN, равного значению броска заклинания при сотворении. Пока круг активен, один слот заклинаний Земли у вас остается использованным.

Путь: Гвардия Императрицы [Буси]

Семья Додзи тесно связана с Императорской династией с основания Империи. На протяжении многих лет эта связь принесла им великую благосклонность и великие обязательства. Гвардия Императрицы - это подразделение нескольких величайших воинов клана Журавля. Они тренируются для защиты самой Императрицы и не жалеют ничего при тренировках. Только горстка Гвардейцев Императрицы находится на дежурстве одновременно, в то время как остальные интенсивно тренируются, поддерживая свои способности.

- **Ранг Техники:** 3 или 4
- **Заменяет:** Буси Какита 3 или Железный Воин Дайдодзи 4
- **Требования:** Восприятие 3

- **Техника: Защищать до Смерти.** Гвардия Императрицы с честью выполняет свой долг. Только чистота души и острый глаз соответствуют высоким стандартам клана Журавля. Вы можете добавить половину вашего ранга Чести на все броски атаки и Восприятия. Кроме того, при защите Императорской семьи, вы можете добавить +10 к вашему TN Защиты.

Путь: Фетишист Асахина [Сюгэндзя]

Сюгэндзя Асахина следуют пути мира и красоты, находя гармонию в спокойствии природы. За годы они стали мастерами тайного искусства создания, позволяющего им наполнять магической силой мелкие объекты. Эти предметы, называемые цангусури, временно дают своим носителям возможность просить благословения у ками. Каждая вещь тщательно сделана с почтением к Элементам и отражает взгляд Журавля на красоту мира.

- **Ранг Техники:** 2
- **Заменяет:** Сюгэндзя Асахина 2
- **Требования:** Один Навык Ремесла или Искусства 3 ранга
- **Техника: Мир на Ладони.** Асахина являются лучшими создателями цангусури (фетиши) во всем Рокугане, и их достоинство высоко ценится. При использовании Навыка Искусство или Ремесло на создание небольшого предмета какого-либо вида вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы наделить предмет одноразовым благословением. Тот, кто имеет в своем распоряжении этот предмет, может активировать это благословение в любое время. При активации дается бонус +2k0 к одному броску Высокого Навыка. Один человек может использовать не больше одного предмета в день.

Путь: Горец Мирумото [Буси]

Горы клана Дракона служили клану в течение тысячи лет, как естественная защита от вторжений. Тем не менее, воины Дракона сталкиваются с теми же трудностями, которые горы представляют и для атакующей армии. Горцы Мирумото – это воины, закаленные коварными скалами, переменчивой погодой и опасными хищниками, угрожающими их дому. Горец нашел свое равновесие с Элементами, навык, который очень полезен в гуще сражения.

- **Ранг Техники:** 2
- **Заменяет:** Буси Мирумото 2
- **Требования:** Атлетика (Лазанье) 3
- **Техника: Сердце Гор.** Горец является закаленным воином, постоянно имеющий дело с непредсказуемостью природы, что делает его готовым ко всему, чего можно ожидать в бою. Когда на вас напали неожиданно во время схватки, из-за провала вашего состязательного броска Расследование(Внимание)/Восприятие, вы можете сразу же сделать второй бросок, используя Атлетика/Ловкость. Если вам повезет, то для вас эта атака не станет неожиданностью. Вы также можете добавить половину своего ранга Навыка Атлетика (округление вверх) к броскам атаки дальнего боя.

Фетиши и опции

Правила для фетишей Асахина разработаны, чтобы быть простыми и понятными, что позволяет включить их в игру с минимальными усилиями. Тем не менее, более мощные и известные среди Асахина, как известно, создали фетиши значительно большей мощности и более разнообразные, чем описано здесь. В прошлом фетиши, появившиеся в Легенде Пяти Колец RPG, например, расширяли медитацию, исцеляли травмы или создавали пищу и воду. Смелый ГМ может поэкспериментировать с позволением своим игрокам создавать более мощные или необычные фетиши, или, возможно, предоставит такую возможность высокоранговым NPC. В конечном счете единственное ограничение – изобретательность ГМа и игроков.

Путь: Воин-Священник Тамори [Сюгэндзя]

Семья Тамори была храброй и воинственной с момента своего основания. Сюгэндзя Тамори часто тренируются вместе со своими братьями Мирумото, что улучшает их координацию. Ямабуси (Воин-Священник) считает, что его боевое обучение также важно, как и его связь с ками. Воин-Священник может использовать свою связь с элементами, чтобы улучшить свой взгляд на поле боя, что позволяет ему осуществлять впечатляющие подвиги доблести.

- **Ранг Техники:** 4
- **Заменяет:** Сюгэндзя Тамори 4
- **Требования:** Один Оружейный Навык 3 ранга
- **Техника: Сила Души.** Тамори являются наиболее воинственными из семей сюгэндзя во всем Рокугане, часто тренируясь вместе с буси своего клана. Вы можете потратить слот заклинания, как Свободное Действие, чтобы получить бонус +1k0 на любой бросок Бугэй Навыка. Вы не можете таким способом тратить больше слотов заклинаний в каждом Раунде, чем ваш ранг школы. Вы можете осуществлять рукопашные атаки, как Простое Действие, при использовании оружия, созданного одним из следующих заклинаний: Бо Воды, Тэцубо Земли, Катана Огня или Яри Воздуха.

Путь: Искатель Смерти [Буси]

Буси Льва почитают Бусидо и своих предков больше всего. Когда буси опозорил своих предков, обесчестив своё имя, он теряет свою душу. Он должен смыть позор, как правило, путем совершения обряда сэппуку. Тем не менее, клан Льва предлагаем еще один вариант: сражаться в составе Искателей Смерти, подразделении легкобронированных воинов, ищущих смерти на переднем крае битвы. Они без сомнений идут в атаку и сминают своих врагов. Большинство Искателей Смерти не доживает даже до года службы.

- **Ранг Техники:** 1
- **Заменяет:** Любой Буси Льва 1 ранга
- **Требования:** Ранг Чести 5+, Недостаток Опозоренный
- **Техника: Честь Льва.** Искатель Смерти искупит свое опозоренное имя смертью в гуще сражения. Вы получаете Бонусы, Навыки, Честь и Экипировку буси Льва 1 ранга (любой школы Буси Льва). Вы можете добавить ваш ранг Чести к одному броску урона во время вашегохода. Если вы это сделаете, ваш TN Защиты уменьшится на 5 до этапа Реакции следующего боевого Раунда. Кроме того, вы получаете +1k0 к броскам атаки в Стойке Тотальная Атака.

Путь: Избранный Бисямона [Сюгэндзя]

Клан Льва - дом для самых великих армий и полководцев Империи. Боевые традиции в сердце каждого самурая Льва, будь он священник или воин. Семья Кицу в значительной степени способствует традиционным путем священника, но Сюгэндзя Кицу не уклоняются и от своих обязанностей в клане. Избранный Бисямона учится владеть оружием и идти в бой рядом со своими братьями буси. Их пыл и самоотверженность по отношению к Небесному Порядку остаются чисты, будь то святость храма или хаос боя.

- **Ранг Техники:** 3
- **Заменяет:** Сюгэндзя Кицу 3
- **Требования:** Битва 3
- **Техника: Потомок Силы.** Фортуна Силы оказывает очевидную благосклонность тем, кто следует его учению без сомнений и оговорок. Вы можете потратить слот заклинания, как Свободное Действие, чтобы получить бонус +1k0 к любому броску, основанном на Силе, в том числе броски урона оружием ближнего боя. Вы также можете потратить слот заклинания таким же способом, чтобы получить бонус +1k0 к броску заклинания с ключом Битва.

Путь: Прохвост Ёритомо [Буси]

Клан Богомола был когда-то Малым Кланом, и Ёритомо никогда не уклонялся от выполнения сомнительных действий, чтобы сделать себе имя. На протяжении многих лет они были контрабандистами, пиратами и наемниками. Богомол со временем всё же получил признание, но старые привычки трудно искоренить, особенно, когда эти привычки достаточно эффективны в выполнении пожеланий Ёритомо. Прохвост может совершать подвиги, которые считаются недостойными самурая, но он знает, что делает это для блага своего клана.

- **Ранг Техники:** 2
- **Заменяет:** Буси Ёритомо 2
- **Требования:** Коммерция 2, Мореходство 2
- **Техника: Веселье в Злодействе.** Прохвост будет делать то, что должен, несмотря на то, что общество может сказать о его деятельности. Всякий раз, когда вы потратили Очко Пустоты для улучшения броска Навыка Атлетика, Коммерция, Мореходство, Искренность или Низкий Навык, вы получаете дополнительный бонус к броску, равной удвоенному рангу вашей школы.

Путь: Навигатор Богомола [Сюгэндзя]

Клан Богомола - бесспорный хозяин морей. Каждый капитан кораблей Богомола обучается управлять им в худших водах, в которые может его забросить. Навигатор Богомола, тем временем, может решить любые проблемы, выходящие за рамки возможностей обычного человека. Его господство на море не имеет себе равных; его молитвы успокаивают бушующие моря и очищают темные небеса. Экипаж может спокойно отдыхать, зная, что Навигатор вернет их обратно на землю без проблем.

- **Ранг Техники:** 3
- **Заменяет:** Любой Сюгэндзя Богомола 3 ранга
- **Требования:** Мореходство (Навигация) 3
- **Техника: Ориентир Фортун.** Сюгэндзя, служащие Богомолу, изучают множество техник, позволяющих им успокоить Элементы даже в экстремальных условиях. При столкновении с трудными погодными условиями вы можете нейтрализовать их, потратив Очко Пустоты, как Простое Действие. Это влияет на круг размером в 20-кратный ваш ранг школы в футах. В

схватке этот эффект длится число Раундов, равное вашему рангу школы. Вне боя, этот эффект длится число часов, равное вашему рангу школы. Если установившаяся погода была результатом заклинания, вы можете нейтрализовать только заклинания с Уровнем Мастерства, равным или меньшим, чем ваш ранг школы, и еще потратив число слотов заклинаний, равное Уровню Мастерства в дополнение к Очку Пустоты.

Путь: Ёдзимбо Сиба [Буси]

Сиба преклонил колено перед человеком и поклялся следовать за семьей Исава с момента основания клана Феникса. На протяжении всей истории Рокугана семья Сиба выступала в качестве защитников Сюгэндзя Исава. Сиба приняли этот долг серьезно, и многие посвятили всю свою жизнь этой цели. Ёдзимбо Сиба является воплощением семейного идеала; он скорее умрет, нежели позволит причинить вред своему подопечному.

- **Ранг Техники:** 3
- **Заменяет:** Буси Сиба 3
- **Требования:** Ранг Чести 5.0 и выше
- **Техника: Жертва Сибы.** Ёдзимбо Сиба является элитными кадрами телохранителей, готовый отдать жизнь за своих подопечных в любой момент. Только самых благородных и бескорыстных из Сиба отбирают для этой подготовки, так как требуется готовность пожертвовать своей жизнью без колебаний. В начале любой схватки вы можете назначить одного союзника в качестве подопечного на протяжении схватки. Каждый раз, когда ваш подопечный получил физический урон или стал целью (не зонный эффект) заклинания, вызывающего урон, и, если вы находитесь в 10 футах от него, вы можете сделать бросок Защита/Рефлексы против TN 25. С успехом вы берете на себя урон вместо вашего подопечного. Если вы потратите Очко Пустоты, чтобы уменьшить этот урон, он снижается на 20 вместо обычных 10.

Путь: Исава Тэнсай [Сюгэндзя]

Исава являются бесспорными мастерами Элементальной магии среди Великих Кланов. В этой авторитетной семье рождается безусловное большинство сюгэндзя, и им предоставляют тщательную подготовку для поддержания высоких стандартов. Тэнсай выделяются как исключительные чудотворцы даже среди Исава. Вместо общего исследования ками Тэнсай концентрирует своё внимание на одном Элементе. Его управление ками растет с поразительной скоростью, а ками, кажется, поют и танцуют по его призыву. К сожалению, эта концентрация внимания обходится по высокой цене. И кажется, что только одни Тэнсай охотно платят ее.

- **Ранг Техники:** 2
- **Заменяет:** Сюгэндзя Исава 2
- **Требования:** Знание: Элементы 3, Колдовство 3
- **Техника: Объятия Элементов.** Есть среди Феникса те, чье ци так сильно настроено к сущности одного Элемента, что они в состоянии проделывать невероятные вещи, изучая этот Элемент в ущерб другим. Вы получаете дополнительную Гармонию к Элементу, для которого у вас уже есть Гармония. Вы получаете Разлад во всех других Элементах. Например, если вы являетесь Сюгэндзя Исава 1 ранга со Гармонией к Огню, когда вы продвинетесь в этой Технике, вы будете Сюгэндзя 2 ранга, способным творить заклинания Огня с Уровнем Мастерства 4, но для остальных элементов только заклинания с Уровнем Мастерства 1.

Путь: Фехтовальщик Горькой Лжи [Буси]

Тот факт, что техника Горькой Лжи работает, всех изумляет. Разработчик стиля Горькой Лжи, Баюси Тангэн, был человеком, использующим шанс и достигавшим успеха благодаря силе воли. Он отказался воспринимать что-либо, что было вне его досягаемости, и принимал безумный риск для достижения цели своих задач. Он передал этот стиль одному ученику, который позже нашел несколько своих учеников. Фехтовальщик Горькой Лжи берет на себя последствия своих собственных неосторожных выходов. Природная удача Фехтовальщика помогает ему выжить в ситуациях, когда логика говорит об обратном.

- **Ранг Техники:** 3
- **Заменяет:** Буси Баюси 3
- **Требования:** Кэндзюцу 3
- **Техника: Темный Меч Горькой Лжи.** Фехтовальщик бросается в бой, не считаясь со своей собственной безопасностью. Вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы немедленно перебросить один любой бросок. Этот переброс не имеет штрафов к TN, даже если не удался первоначальный бросок. Вы можете выбрать любой результат, который предпочитаете. Тем не менее, вы не можете перебросить этот самый бросок с помощью любых других средств.

Путь: Охотник Тени [Сюгэндзя]

Клан Скорпиона никогда публично не признает существование многих из своих элитных сил. Их ассасины и ниндзя могут проскользнуть сквозь мощную защиту, чтобы достать свои цели. Тем не менее, эти ниндзя - всего лишь люди, и у их способностей есть предел. Охотник Тени Соси является искусным в разговоре с ками, минуя обычные пределы мощи. Охотник Тени может изменять мир с помощью своих заклинаний. Эти элитные ассасины сливаются с темнотой, выходя из нее только перед уничтожением своих врагов.

- **Ранг Техники:** 3
- **Заменяет:** Любой Сюгэндзя Скорпиона 3 ранга
- **Требования:** Скрытность 3
- **Техника: Плеть в Тени.** Есть цели, которые ниндзя Сёсуро не в состоянии устранить, либо из-за их охраны, либо просто потому, что их слишком сложно убить. Для таких целей Соси присылают своих Охотников Тени. При сотворении заклинания, наносящего урон, на противника, который не знает о вашем присутствии, вы получаете бонус +2k0 на бросок заклинания. Вы также можете потратить один слот заклинания, как Свободное Действие, чтобы получить бонус +1k1 на бросок Навыков Ножи или Скрытность.

Путь: Обсидиановый Магистрат [Буси]

Когда клан Паука был создан из Потерянных, его основатель Дайгоцу решил организовать свои силы, как подрыв ценностей Рокугана. Он создал идеологию и свод законов, которыми управлял собственной империей. Обсидиановый Магистрат действует как темное зеркало Изумрудного Магистра. Он распространяет закон Паука на всех, кого он встретит, и его фанатизм подпитывает свирепые атаки против врагов на поле боя.

- **Ранг Техники:** 1
- **Заменяет:** Буси Дайгоцу 1
- **Требования:** Расследование 2
- **Техника: Сила в Ужасе.** Обсидиановый Магистрат - это бастион Сёуридо и страж воли Дайгоцу. Вы получаете Бонус, Навыки, Честь и Экипировку от Буси Дайгоцу 1 ранга. Вы можете добавить сумму рангов Восприятия и Скверны к броскам Высоких и Бугэй Навыков. Этот бонус не распространяется на Оружейные Навыки. Вы также можете добавить разницу между вашей Честью и Честью противника к броскам атаки против этого противника.

Путь: Диверсант Тюда [Сюгэндзя]

Скверна Земли Теней предлагает большую мощь тем, кто слушает соблазнительные мановения темного царства. Это ведет к некоторым недостаткам, часто в том числе и к гротескному обезображиванию. Охотники на Ведьм и Нефритовые Магистраты учатся определять эти изменения и убивать богохульников на месте. Используя эти скверные ритуалы должны найти способ уменьшить последствия своих действий, если хотят жить в Империи. Диверсанты Тюда хорошо разбираются в маскировке симптомов Скверны Земли Теней и передаче ее обычным гражданам Империи. Их способности стали настолько великими, что они могут одурачить даже ками.

- **Ранг Техники:** 4
- **Заменяет:** Сюгэндзя Тюда 4
- **Требования:** Знание: Земли Теней 4
- **Техника: Осмотрительность Темных Ками.** Некоторые секты Тюда всесторонне изучают средства, с помощью которых влияние Дзигоку на мир смертных может быть скрыто от других. Потратив три слота заклинаний, вы можете полностью подавить Скверну у себя или у добровольной цели через касание на число часов, равное вашему рангу школы. В случае человека, обладающего Скверной, это сделает его временно иммунным к урону от нефрита или других эффектов, которые нацелены на Скверну, но лишает доступа к любым способностям на основе Скверны, таких как махо или силы Земли Теней. В случае существ, в которых Скверна есть изначально, таких как они или гоблины, эффект делает их только иммунными к способностям обнаружения Скверны. Они не получают никакого иммунитета и не теряют ни одной способности. Эта Техника не маскирует физические мутации.

Путь: Скаут Синдзё [Буси]

Клан Единорога прошел через опасные земли за пределами Рокугана и обнаруживал угрозы за каждым горизонтом. Очень скоро стало ясно, что нужна группа героев как продвинутое подразделение, чтобы они шли перед кланом и искали наиболее опасных врагов. Семья Синдзё приняла эту обязанность. Скауты Синдзё вскоре стали адептами тихого передвижения через чужие земли, не испытывая неудобств, как если бы они были в своем собственном доме. По возвращении клана в Рокуган Скауты Синдзё обменялись знаниями со Скаутами Хирума из клана Краба и стали еще сильнее.

- **Ранг Техники:** 2
- **Заменяет:** Буси Мото 2 или Буси Синдзё 2
- **Требования:** Скрытность 3
- **Техника: Стремительная Душа.** Скаут Синдзё учится быть незамеченным, даже глубоко на вражеской территории. Вы можете использовать Навык Скрытность, находясь верхом на лошади. Считается, что вы имеете Преимущество Путь Земли независимо от того, где бы вы не находились. Наконец, вы получаете +1k0 ко всем броскам атаки, пока в седле.

Путь: Странник Иути [Сюгэндзя]

Народ Единорога - это дети Четырех Ветров, и об их страсти к путешествиям ходят легенды. Странник Иути проводит свою жизнь в разъездах от рождения, передвигаясь от одного места к другому в попытке увидеть все чудеса Империи. Странники разработали секретные ритуалы, чтобы обойти землю в считанные минуты, позволяющие им вернуться из своих поездок, когда клану необходима их сила. Эти ритуалы были позднее приспособлены для многого, в том числе для войны. Несмотря на это изменение ответственности, Странник остается оптимистичным и жизнерадостным в сердце.

- **Ранг Техники:** 3
- **Заменяет:** Сюгэндзя Иути 3 или Сюгэндзя Хориути 3
- **Требования:** Атлетика 2, Верховая Езда 2
- **Техника: Где Ветер Пожелает.** Вы обладаете знаниями из самой священной магии Единорога, искусства перемещения из одной точки в другую, не пересекая пространство между ними. Вы можете потратить одно Очко Пустоты и один слот заклинания Воздуха или Воды (Пустоту нельзя использовать), как Простое Действие, чтобы мгновенно телепортироваться на расстояние, максимум равное 100-кратному вашему рангу школы в футах. Это действует только на вас и вещи, который вы несете, но потратив второе Очко Пустоты вы можете также телепортировать любое существо, которое оседлали на момент эффекта и которое не больше лошади.

Другие альтернативные пути

Некоторые Пути были созданы по необходимости. Рокуган вознаграждает способных людей званиями и обязанностями, которые могут измотать любого человека, принимающего пост. Прошлые Чемпионы оставили мудрые советы и секреты для тех, кого может волновать изменения в их жизни, и несколько элитных додзё учат тайным техникам тех, кто выиграл посты Императорских функционеров.

Пути Чемпионов могут заменить Технику любого уровня, и могут быть добровольны взяты при продвижении в Ранге любым человеком, которого назначили на соответствующий пост (то есть, Буси Сиба 3 ранга, который выиграл Изумрудный Чемпионат, может принять Путь Изумрудного Чемпиона по достижению 4 Ранга или подождать до более высокого Ранга, если он вообще решил принять этот Путь).

Некоторые из следующих путей доступны разным типам школ. Когда один из этих Путей выбирают для замены Техники в основной школе, он наследует тег основной школы для механики игры.

Путь: Аметистовый Чемпион

Корона Аметистового Чемпиона – это таинственный артефакт, способный дать богатство и власть своему обладателю, пока он остается чистым душой. Аметистовый Чемпион держит этот нэмуранай при себе и должен доказывать превосходство своей силы воли над всеми искушениями. Аметистовый Чемпион хранит благополучие людей в душе и говорит, как представитель их желаний.

- **Заменяет:** Особый (смотри выше)
- **Требования:** только для Придворных
- **Техника: Голос Императора.** Аметистовый Чемпион несет голос Императора и Императорского Двора тем, кто не может посетить Императорский Двор. Таким образом, Чемпион - мастер в отношении любых угроз для святости двора Императора. Как Свободное Действие, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы временно получить способность использовать любую Технику придворного, которую использовали против вас в последние семь дней.

Путь: Изумрудный Чемпион

Император не может ездить в дальние уголки Рокугана, и поэтому Изумрудный Чемпион служит его доверенным лицом в таких случаях. Изумрудный Чемпион лично охраняет Императора и имеет власть даже над Чемпионами Великих Кланов. Он заведует Изумрудными Магистрами и часто командует армиями Императора, когда возникают угрозы.

- **Заменяет:** Особый (см выше)
- **Требования:** только для Буси

- **Техника: Рука Императора.** Изумрудный Чемпион - это рука императора и хранитель его законов. Вы получаете бонус +1k1 на броски Высоких и Бугэй Навыков и дополнительно +1k0 на все ваши Школьные Навыки. Вы также получаете число бонусных Очков Пустоты в день, равное вашему высшему Кольцу. Эти Очки Пустоты можно предоставить любому одному подчиненному или союзнику в поле вашего зрения для использования на любом подходящем броске. Предоставление этих бонусных Очков Пустоты таким способом является Свободным Действием, но может быть сделано только один раз за Раунд. Вы не можете использовать эти бонусные Очки Пустоты на себя.

Путь: Изумрудный Магистрат

Изумрудный Магистрат непосредственно ведет Императорское Право на земле. Его юрисдикция не имеет границ и его действия могут отменить только Император и Изумрудный Чемпион. Назначения в Изумрудные Магистраты иногда происходит с помощью политики и взяток, так как престиж Изумрудного Магистрата может поднять всю его семью.

- **Заменяет:** Любой Буси, Придворный или Сюгэндзя школа 4 ранга
- **Требования:** Расследование 3, Знание: Право 3, и должны получить пост Изумрудного Магистрата перед тем как взять этот Путь
- **Особые:** Члены Императорских семей могут игнорировать одно требование ранга Навыка
- **Техника: Честь - Мой Щит.** Тот, кто несет закон Императора, является одним из самых добродетельных душ, и в этом его защита. Вы получаете Понижение Урона равное половине вашего ранга Чести (округляется вверх). Этот эффект складывается с Понижением Урона из других источников, в том числе от брони.
- **Примечание:** Этот Путь часто берут персонажи буси. Если персонаж из школы, которая делает атаки Простым Действием на 4 ранге, щедрый ГМ может разрешить персонажу заменить этот Путь на 3 или 5 Ранге.

Путь: Императорский Легионер

Императорские Легионы состоят из самых ярких и храбрых самураев из всех кланов, выбранных служить непосредственно воле Императора. Императорский Легионер тренируется у самых престижных сэнсэев на земле и видит долг в служении против тех, кто угрожает безопасности Империи (таких, как иноземные интервенты или могучие махо-цукай). Назначение в Императорские Легионы почти гарантирует яркое и знаменитое будущее для любого самурая.

- **Заменяет:** Любой буси 2 ранга
- **Требования:** Слава 2+, должен получить назначение в Императорские Легионы до того, как Путь может быть принят
- **Техника: Сила Империи.** Сила Императора осуществляется через действия лояльных ему легионов. При сражении рядом с другими членами Императорских Легионов, или рядом с Изумрудными или Нефритовыми Магистратами, когда вы тратите Очко Пустоты для улучшения броска, вы также получаете бонус к броску, равный числу союзных легионеров и магистратов в радиусе 25 футов.

Путь: Нефритовый Чемпион

Когда Империя нуждается в помощи, она вызывает наивеличайшего сюгэндзя служить в качестве Нефритового Чемпиона. Этот хранитель вычищает землю от магических повреждений и демонических сил, чтобы сохранить Рокуган чистым. Хотя каждого Нефритового Чемпиона персонально выбирают для определенной задачи, многие считают своим долгом - искоренение махо.

- **Заменяет:** Особый (смотри выше)
- **Требование:** только для Сюгэндзя
- **Техника: Воля Императора.** Нефритовый Чемпион - страж законов Императора, связанных с магией и религией. Вы получаете Бесплатный Подъем на все броски заклинаний. При конфронтации с противником, который практикует любую форму запрещенной магии (махо, ёбандзин шаманизм, любая форма гайдзинского колдовства и т.д.) или кто обладает сверхъестественными развращающими способностями (Скверна Земли Теней или развращение Лживой Тьмы), вы получаете дополнительный Бесплатный Подъем на бросок заклинаний.

Путь: Нефритовый Легионер

Нефритовому Чемпиону доступны многие ресурсы в Рокугане, но Нефритовый Легион является его личной высоко опытной силой. Эта сила делает все, что требуется Нефритовому Чемпиону, и их подвиги против врагов Империи часто трудно заметить. Легионеры обучены сражаться бок о бок с сюгэндзя и защищая свои чистые души от затхлого разрушения своих врагов.

- **Заменяет:** Любая школа буси или сюгэндзя 2 ранга

- **Требования:** Слава 2+, должен получить назначение в Нефритовый Легион перед тем, как этот Путь может быть принят
- **Техника: Чистота Целей и Дел.** Нефритовые Легионеры сопровождают Нефритового Магистрата против наиболее опасных, самых коварных и самых многочисленных из магических угроз Империи. Если ваш ранг Чести выше, чем у вашего противника, вы можете добавить разницу между ними к броскам атаки и урона против этого противника. Для целей этой Техники все существа и противники, не обладающие рангом Чести, предполагается, что имеют ранг Чести 0.

Путь: Нефритовый Магистрат

Нефритовый Чемпион борется с преступностью, которая надругалась над магией, и его магистраты проводят в жизнь его волю. Нефритовые Магистраты обучены распознавать эти преступления и быстро вершить правосудие. Эти воины в основном охотятся на махо-цукай и Заклинателей Крови, всех тех, кто творит эту зловещую магию в границах Империи.

- **Заменяет:** Любая школа Буси, Придворный или Сюгэндзя 4 ранга
- **Требования:** Знание: Право 3, Колдовство 3, должны получить назначение в качестве Нефритового Магистрата до того, как этот Путь может быть принят
- **Особые:** Члены Императорских семей могут игнорировать одно требование на ранг Навыка
- **Техника: Запах Ками.** Слуга Нефритового Чемпиона - мастер расшифровки тайн ками. Вы можете сделать бросок Восприятие/Колдовство с целью выявления любых сотворений заклинаний в районе в течение последних сорока восьми часов. TN для этого броска равен базовому TN на искомое заклинание (который равен 5 + 5-кратный Уровень Мастерства).

Путь: Рубиновый Чемпион

Изумрудные Магистраты функционируют в качестве слуг Императорского Закона, и их учитель должен их подготовить к работе в этой области. Рубиновый Чемпион - это сэнсэй Изумрудных Магистратов и авторитет в законе и кэндзюцу. Ученики Рубинового Чемпиона идут в бой полностью уверенные в своих силах.

- **Заменяет:** Особый (смотри выше)
- **Требование:** только для Буси
- **Техника: Мастер Додзё.** Рубиновый Чемпион - один из самых великих сэнсэев в Империи, и может вдохновлять тех, кто находится под его командованием до почти беспрецедентной высоты. Когда сражаетесь с союзниками под вашим командованием, вы можете потратить Очко Пустоты, как Сложное Действие, чтобы позволить любому одному союзнику в пределах прямой видимости использовать одну из ваших Техник, как будто этот союзник были членом вашей школы эквивалентного ранга. Этот эффект длится до начала вашего следующегохода.

Путь: Топазовый Чемпион

Каждый год деревня Цума в землях Журавля проводит величайшую церемонию гэмпукку в Рокугане. Человек, проявивший себя достойным самураем, становится Топазовым Чемпионом на этот год. С тех пор как соревнование ушло в сторону боевых искусств (особенно иайдзюцу), как правило, буси доминируют в Топазовом Чемпионате.

- **Заменяет:** Особые (смотри выше)
- **Техника: Душа Обещания.** Топазовый Чемпион является одним из лучших и самых ярких самураев своего поколения. При развитии в ранге Проницательности и в этом Пути, вы получаете Технику, которую заменили. Вы также получаете число бонусных Очков Пустоты на день, равное вашему высшему Кольцу. Вы можете тратить их как обычные Очки Пустоты (со всеми обычными ограничениями), но только для улучшения бросков ваших Школьных Навыков.

Основные правила Крафтинга

Ремесленничество и творческая деятельность считаются почетным путем для самурая в большинстве кланов. Всем наместникам и даймё нужно снабжать своих вассалов, и предоставление таких материалов является уважаемым долгом для большинства. В более изысканных кругах при дворах создание предметов искусства считается важным аспектом поддержания цивилизации Империи.

С точки зрения механики правила для крафтинга очень слабо зависят от используемого материала. Предметы крафтинга делятся на пять основных категорий:

- **Доспехи.** Применение Навыка Ремесло:Бронник для производства Брони Асигару, Легкой Брони, Тяжелой Брони, Брони Наездника или любых менее распространенных типов брони.

- **Произведение искусства.** Создание произведения искусства требует применения одного из Навыков Искусство, например, живопись или скульптура.
- **Конструирование.** Применение Навыка Инженер для проектирования сооружений или крупномасштабных устройств, таких как осадные орудия.
- **Экипировка.** Применение различных Навыков Ремесла для производства каких-либо материалов, не охватываемых ни одной из других записей в этом списке.
- **Оружие.** Самое сакральное стремление в крафтинге, применение Навыка Ремесло:Оружейник для изготовления оружия для самурайской касты Рокугана. Ремесло:Луки применяется для изготовления луков и стрел.

Для крафтинга персонажу потребуется время и материалы. Так как самураи не занимаются вопросами экономики, считается, что материалы ему предоставляют и что человек, создавший вещь, не извлекает выгоду от продажи этой вещи. Если ГМ всё-таки решил перенести игру на арену торговли, следует учитывать последствия от стоимости крафтинга по сравнению с прибылью, которая должна быть возвращена покровителю ремесленника.

Время, необходимое для изготовления любой вещи, и сложность броска Навыка, необходимого для ее создания, основаны примерно на стоимости этой вещи. На последних страницах Книги Огня есть список наиболее распространенных предметов, используемых в Рокугане, как считается, обычного качества. Очевидно, что приобретение кимоно у самого популярного портного в Империи будет значительно дороже, чем цена в том списке, но опять же, это лучше оставить на усмотрение ГМа. Однако, в целом представленные здесь таблицы можно использовать для определения времени и сложности крафтинга предмета на основе его цены.

Примечание: каждое приращение на 5 выше наивысшей стоимости увеличивает TN также на 5.

Пример: Крестьянин Сёбу желает сделать несколько кэмари, чтобы продать на рынке. В городе живет известный самурай Богомола со склонностью к этой игре, и как результат, кажется, что все будут играть. Кэмари мяч обычно стоит 5 дзэни. Так как его делают из простой ткани и нескольких мелких камней, чтобы наполнить его, процесс займет лишь несколько часов на изготовление одного (в соответствии с первой таблицей). Поскольку кэмари довольно прост, время, необходимое на изготовление одного мяча, поиск материалов и пошивка ткани, в целом будет 1 час (в соответствии со второй таблицей). Сложность для броска Ремесло:Игрушки будет иметь TN 10 (в соответствии с третьей таблицей).

Пример: Писец Тиси готовит несколько пустых свитков для своего господина ученого Исава. Это особенно качественные свитки, бумага для них сделана из деревьев из Исава Мори, и стоимость, как правило, 10 бу каждый. Из-за трудности в создании бумаги, процесс займет у Тиси два дня на каждый свиток от начала и до конца (в соответствии с первой и второй таблицами). Сложность для броска Навыка будет иметь TN 15 (в соответствии с третьей таблицей).

Пример: Кайу Сэтсо изготавливает тэцубо. У него нет на это особых причин, он просто любит их. Тэцубо обычно стоит 20 коку, и изготавливается из низкого сорта стали, это означает, что от начала и до конца процесс потребует шесть недель (в соответствии с первыми двумя таблицами). Бросок Навыка Сэтсо на изготовление тэцубо будет иметь TN 25 (в соответствии с третьей таблицей).

Единицы времени, необходимые для крафтинга				
Материал:	Дзэни	Сталь	Металл/Стекло	Другое
Стоимость:	Дзэни	-	Дни	Часы
	Бу	Дни	Дни	Дни
	Коку	Недели	Дни	Дни

Необходимое время на основе цены	
Дзэни	Цена делится на 10 в единицах времени (минимум 1)
Бу	Цена делится на 5 в единицах времени (минимум 1)
Коку	Цена делится на 3 в единицах времени (минимум 1)

Сложность броска Навыка		
Дзэни	Бу	Коку
Цена 1-10 дзэни: TN 10	Цена 1-10 бу: TN 15	Цена 1-10 коку: TN 20
Цена 11-25 дзэни: TN 15	Цена 11-20 бу: TN 20	Цена 11-20 коку: TN 25
Цена 26-50 дзэни: TN 20	Цена 21-50 бу: TN 25	Цена 21-25 коку: TN 30
Цена 50+ дзэни: TN 25+	Цена 50+ бу: TN 30+	Цена 25+ коку: TN 35

Ката

Ката - это боевые позы и движения, развивавшиеся на протяжении веков, и усилены благодаря постоянному повторению в процессе обучения. Индивидуальные стили ката хорошо переплетены с конкретными школами, в то время как некоторые кланы разработали ката как средство диверсификации Техник Школ предков, большинство других разрабатывались независимо талантливыми самураями, обучавших других, не зависимо от семьи или клана. Например,

Другие школы

Перечисленные здесь Ката в основном имеют дело с основными школами буси кланов, а также несколькими другими, которые можно найти в этой книге. Однако, у большинства кланов есть дополнительные школы буси, и как правило, эти школы также имеют доступ к Ката. Для целей данных Ката, предполагается, что другие школы буси, связанные с указанным кланом, могут приобрести эти Ката, но Кольца персонажа считаются на ранг ниже при сравнении Уровнем Мастерства.

Стиль Соловья был разработан подгруппой в семье Мирумото и тщательно охранялся от глаз посторонних, и в конце концов века спустя превратился в Технику. Для сравнения, стиль Ветер в Омраченном Небе – это атлетический стиль атаки, и был известен практически каждому клану, а его создатель был забыт.

Ката - это средства различать персонажей буси механически, но не так же значительно, как Техники, и более конкретно, чем Навыки или Преимущества. Персонаж буси может приобрести Ката, если подходит под ограничение на школы и Кольцо (равно или выше, чем Уровни Мастерства). Покупка Ката стоит число Очков Опыта, равное ее Уровню Мастерства. Например, Ката Стиль Дыхание Ветра доступна только студентам школ Буси Баюси и Буси Какита, которые могут приобрести ее за 3 Очка Опыта, если у них Воздух 3 или выше (так как Уровень Мастерства Ката является Воздух 3).

После того, как персонаж изучил Ката, он может выполнять ее в любое время. Выполнение Ката требует Простого Действия. После того, как персонаж выполнил Ката, он получает перечисленные преимущества Ката, пока эффект не истечет (если продолжительность присутствует), или он может сбросить их, если захочет (что является Свободным Действием). Персонаж может иметь только одну активную Ката в один момент времени.

Атакуй как Воздух STRIKING AS AIR

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 3
- **Школы:** Любая
- **Эффект:** В Стойке Защита ваш TN Защиты увеличивается на ваше Кольцо Воздуха.

Атакуй как Земля STRIKING AS EARTH

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 3
- **Школы:** Любая
- **Эффект:** В Стойке Тотальная Защита вы получаете Понижение Урона равное вашему Кольцу Земли. Суммируется с другими формами Понижения Урона.

Атакуй как Огонь STRIKING AS FIRE

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 3
- **Школы:** Любая
- **Эффект:** В Стойке Тотальная Атака вы можете добавить свое Кольцо Огня к одному броску атаки за Раунд.

Атакуй как Пустота STRIKING AS VOID

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 3
- **Школы:** Любая
- **Эффект:** В Стойке Центр ваш TN Защиты увеличивается на ваше Кольцо Пустоты.

Атакуй как Вода STRIKING AS WATER

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 4
- **Школы:** Любая
- **Эффект:** В Стойке Атака вы можете переместиться дополнительно на 5 футов, как Свободное Действие.

Стиль Баланс Элементов BALANCE THE ELEMENTS

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 3
- **Школы:** Буси Мирумото, Буси Сиба
- **Эффект:** Вы можете использовать Кольцо Пустоты вместо Рефлексов на броске Инициативы.

Стиль Дыхание Ветра BREATH OF WIND

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 3
- **Школы:** Буси Какита, Буси Баюси
- **Эффект:** Ваша Инициатива увеличивается на 2 на этапе Реакции каждого Раунда. Этот эффект суммируется, но исчезает сразу же, как только ката деактивируется.

Стиль Исчезающий Мир DISAPPEARING WORLD

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 4
- **Школы:** Буси Акого, Буси Какита
- **Эффект:** Выберите одного противника. Один раз за ход против этого противника вы можете использовать вашу Ловкость вместо Силы для броска урона.

Стиль Скрытый Клинок HIDDEN BLADE

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 4
- **Школы:** Буси Баюси, Буси Ёритомо
- **Эффект:** Ваши Разоружающие атаки наносят обычный урон, а не 2k1. Вы не можете увеличить ваш урон на эти атаки через Подъемы (в том числе от использования Маневра Финт).

Стиль Неукротимый Воин INDOMITABLE WARRIOR

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 4
- **Школы:** Буси Дайгоцу, Буси Хида, Буси Итиро, Буси Мото
- **Эффект:** Уменьшите ваши штрафы к TN от ранга Ран на Кольцо Земли.

Стиль Железный Лес IRON FOREST

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 4
- **Школы:** Железный Воин Дайдодзи, Буси Хэйти, Буси Сиба
- **Эффект:** При использовании копья или древкового оружия вы можете использовать Кольцо Воздуха вместо Ловкости на броски атаки.

Стиль Железо в Горах IRON IN THE MOUNTAINS

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 3
- **Школы:** Железный Воин Дайдодзи, Буси Хида
- **Эффект:** Вы можете использовать ваше Кольцо Земли вместо Кольца Воздуха для Стойки Защиты.

Стиль Бешеный Отказ RECKLESS ABANDON

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 4
- **Школы:** Буси Дайгоцу, Берсеркер Мацу, Буси Усаги
- **Эффект:** Вы можете добавить свое Кольцо Огня к TN Защиты в Стойке Тотальная Атака.

Стиль Сила Оружия STRENGTH IN ARMS

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 4
- **Школы:** Буси Хида, Буси Итиро, Буси Мото
- **Эффект:** Один раз за ход при использовании Тяжелого Оружия вы можете использовать Силу вместо Ловкости для броска атаки.

Стиль Сила Непорочности STRENGTH OF PURITY

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 4
- **Школы:** Буси Акого, Буси Какита, Берсеркер Мацу, Боевые Наездницы Утаку
- **Эффект:** Один раз за ход при броске урона вы можете использовать ранг Чести вместо Силы. Вы сохраняете число костей, равное DR оружия, как обычно.

Стиль Вращающиеся Клинки SPINNING BLADES

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 5
- **Школы:** Буси Мирумото, Буси Ёритомо
- **Эффект:** Один раз за Ход при использовании оружия в каждой руке вы можете сделать Маневр Дополнительная Атака за 3 Подъема вместо 5. Вторая атака исходит от оружия в неосновной руке, нанося урон от соответствующего оружия. Вы не можете увеличить урон ни на одну атаку через Подъемы.

Стиль Скрытая Угроза VEILED MENACE

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 4
- **Школы:** Буси Баюси, Буси Хирума, Лучник Цурути, Буси Ёритомо
- **Эффект:** Один раз за ход вы можете добавить свой Навык Скрытность к TN Защиты для одной атаки.

Кихо

Где-то между заклинаниями сюгэндзя и боевыми техниками буси расположились странные Элементальные способности, известные как Кихо, почти исключительно прерогатива монашеских орденов Рокугана, и плохо понимаемая практически всеми остальными. Хотя многие Кихо представляют то, что человек способен делать, когда тело и ум существуют в состоянии духовной гармонии, некоторые представляют подвиги, которые можно описать только как сверхчеловеческие. Кто-то из Братства Синсэя описал Кихо как "ступени к просветлению", и в этом есть доля правды; если

они - тайны вселенной, которые открываются по мере приближения состояния просветления, то это может объяснить, почему многие так стремятся к почти мифическому состоянию с таким рвением и преданностью.

Обычно член Братства обнаруживает несколько ключевых истин о себе во время изнурительных физических и ментальных испытаний, поставленных перед ним как часть обучения и воспитания. Этот процесс служит трех целям: отсеивает тех, кто еще не готов принять жизнь монаха, очищает ум и тело от нечистот с помощью физических и ментальных испытаний и помогает новым посвященным найти первый шаг к одному из путей к просветлению (Братство полагает, что таких путей много).

Кихо похожи на заклинания и Ката в том, что они соответствуют конкретному Элементу. Сосредоточив внимание на сущности этого Элемента внутри себя, монахи способны на впечатляющие подвиги. Хотя Кихо по самой своей природе трудно поддаются количественной оценке, они делятся на четыре основные категории.

Внутреннее Кихо представляет возможность монаха сопоставить свое ки с одним из Элементов и при этом увеличить свои способности. Они редко имеют какой-либо видимый внешний эффект, кроме внезапного увеличения скорости, силы или других атрибутов монаха.

Кармическое Кихо является внешним по своей природе, но почти исключительно ненаступательным по своему влиянию на других. Оно получило имя по кармическому переплетению судеб, которое есть у многих людей, как верят рокугане.

Боевое Кихо является наиболее откровенным, и как правило, создается через атаки без оружия. Эти мощные способности могут легко уравнивать монаха и бронированного самурая, особенно если самурай глупо не считает монаха как угрозу. Ряд боевых Кихо доставляются точными пальцевыми атаками, которые наносят мало урона или вообще не наносят урон. Эти атаки известны как атэми или атаки по нервным узлам.

Мистическое Кихо является наиболее редким и необъяснимым из всех. Нет разумного объяснения вещам, совершенным монахами, обладающими этими способностями. Они, откровенно говоря, сверхъестественны по природе. И нельзя скрыть природу этих способностей.

Независимо от типа, все Кихо обладают Уровнем Мастерства, определяющим сложность освоения этого конкретного кусочка просветления. Персонаж монах добавляет свой ранг школы плюс соответствующее Кольцо и сравнивает результат с Уровнем Мастерства. Если это число равно или превосходит Уровень Мастерства, он может изучить это Кихо. Персонажи не из Братства, которые имеют право на приобретение Кихо, используют только своё Кольцо при этом.

Использование Кихо

У Кихо невероятное разнообразие эффектов, некоторые из которых, как может показаться, перекрываются даже между различными классификациями. Во многих отношениях, они непостижимы и загадочны, как и монахи, которые используют их! Однако, здесь представлены некоторые общие правила, регулирующие использование Кихо, что делает их применение на практике немного проще.

- Персонаж монах может иметь только по одному из внутренних, кармических и мистических Кихо активными одновременно. У него может быть несколько боевых Кихо активными одновременно, но он может создавать только один эффект Кихо с помощью невооруженного удара за ход. Например, монах может иметь Воздушный Кулак (внутреннее), Охвати Камень (мистическое) и Мимолетная Скорость Огня (кармическое) активными одновременно. Однако, монах не может создать Пятно на Душу (боевое) и Отдохни мой Брат (боевое) одним ударом, так, как только один эффект Кихо можно создать за удар. Если у монаха несколько безоружных атак, например, с использованием Танца Огня, то он может создать отдельные эффекты Кихо с помощью каждой атаки, сделанные в один ход. Внутреннее Кихо с неуказанной длительностью считается, что длится, пока монах либо не активирует другое внутреннее Кихо, либо пока может продолжать контролировать Элементы внутри себя (сон, без сознания, смерть и т.д.)
- Если иное не указано в описании (или если это удар атэми), каждое Кихо требует активации. Для активации Кихо можно либо потратить Очко Пустоты (как

Атаки Атэми

Некоторые Кихо, в первую очередь боевые, требуют точных атак по нервам для успешного выполнения. Из-за высокой точности, необходимой для выполнения этих атак, они не наносят обычный невооруженный урон; они не наносят никакого урона, что и позволяет эффектам Кихо иметь место. Можно использовать опциональные правила для монахов по требованию для атаки атэми использовать Уточнение Атэми Навыка Дзюдзюцу. Все атаки атэми должны прикасаться к неприкрытой коже для создания эффекта. Из-за этого, все типы брони удваивают обычный бонус, который дают к TN Защиты, против таких атак. Кихо, требующие атаку атэми, имеет обозначения Атэми после записи Кольцо/Мастерство.

Свободное Действие), либо сделать бросок Медитация/Пустота против TN 15 (считается как Сложное Действие), либо сделать бросок Медитация/Пустота против TN 30 (считается как Простое Действие). Трата Очков Пустоты для активации Кихо таким способом считается Школьной Техникой для школ Братства, следовательно, не учитывается ограничением на трату Очков Пустоты за ход.

- Ряд Кихо требуют успешной атэми атаки как часть активации. Это называется в тексте как "активирующая атака". При совершении атаки атэми монах может либо потратить Очко Пустоты, либо сделать бросок Медитация/Пустота против TN 15, как описано выше. Однако, для атак атэми все это считается Свободным Действием.

Кихо Воздуха

Воздушный Кулак AIR FIST

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 3
- **Тип:** Внутреннее

Возможно, самое основное из всех Кихо, Воздушный Кулак позволяет монаху направить энергию ветра и вдохнуть скорость ветра в удар. Пока Кихо активно и пока ваши атаки остаются безоружными, ваша Инициатива увеличивается на +5. Если вы совершаете какой-либо другой тип атаки, эффект немедленно отменяется. Урон от всех безоружных ударов, сделанных при активном Кихо, уменьшается на ваше Кольцо Воздуха. Этот эффект длится максимум один день.

Исчезни, Тьма FLEE THE DARKNESS

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 6
- **Тип:** Кармическое

Член Братства учится фундаментальному уроку по сохранению своего духа свободным от тьмы, которая может окутать всех людей. Когда это Кихо активируется, вы становитесь невосприимчивы к воздействию Скверны Земли Теней (или другим сверхъестественным болезням, таких как влияние Лживой Тьмы) на число Раундов, равное вашему Кольцу Воздуха. Этот иммунитет защищает вас от получения Скверны и позволяет игнорировать все штрафы (и выгоды), связанные с любой Скверной, которой вы уже обладаете. Если вы предпринимаете любое преднамеренное действие, которое, как правило, ведет к получению Скверны, такие как сотворение махо, эффект немедленно прекращается, и вы получаете Скверну, как обычно.

Великое Безмолвие THE GREAT SILENCE

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 4 (Атэми)
- **Тип:** Мистическое

Эта своеобразная техника позволяет монаху использовать точную атаку, чтобы нарушить поток ки человека таким образом, что он становится не в состоянии говорить. Это Кихо должно быть сотворено атакой атэми. В случае успеха, цель этой атаки не в состоянии говорить в течение числа Раундов, равного вашему Кольцу Воздуха.

Гармония Ума

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 5
- **Тип:** Мистическое

Дар, который часто получали члены Братства, в способности быстро и точно оценивать силу других, полезная способность как в оценке новых претендентов в орден, так и в определении того, как лучше преодолевать препятствия. Сделав состязательный бросок Воздуха против цели в поле вашего зрения, вы можете

Кихо не из Братства

Кихо в значительной степени прерогатива Братства Синсэя, и правило по умолчанию для L5R RPG гласит, что другие персонажи не могут обладать им. Даже школы с тэгом Монах ограничены, так как они, как правило описывают секты, которые не являются частью Братства (такие, как Татуированный Орден Тогаси из клана Дракона и Хэнсин Асако из клана Феникса) и описывают свою идеологию, как радикально отличающуюся от Братства. Тем не менее, если ГМ хочет, чтобы Кихо (а может просто мистические боевые искусства) были более распространены в его играх, может использовать следующие дополнительные правила:

- Монах Братства может приобрести Кихо обычно, как описано в разделе монашеских школ.
- Персонажи из школ, схожих с монашескими, могут приобрести Кихо за стоимость в полтора раза выше обычной стоимости (округляя вниз).
- Сюгэндзя могут приобрести Кихо за стоимость в два раза выше обычной стоимости, и они используют только свое Кольцо для соответствия Уровню Мастерства (а не Кольцо плюс ранг школы).
- Ниндзя, показанный в мистическом или сверхъестественном свете, может приобрести Кихо по стоимости в два раза выше обычной стоимости, и использует только свой ранг Кольца для соответствия Уровню Мастерства (а не Кольцо плюс ранг школы).
- Персонаж не из Братства никогда не может знать больше Кихо, чем его ранг школы Монаха или Сюгэндзя (или ранг школы Ниндзя, если вы хотите игру с ниндзя, использующими Кихо).

узнать одну из следующих частей информации: ее самое высокое или низкое Кольца, ее наивысший ранг Навыка или ее самую высокую стоимость Духовного Преимущества или Недостатка. За каждый успешный Подъем в этом броске вы можете получить одну дополнительную часть информации. Вы можете использовать это Кихо число раз в день, равное вашему Кольцу Воздуха.

Оседлав Облака RIDING THE CLOUDS

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 3
- **Тип:** Мистическое

Согласовав свое ки с ветром, монах может сделать свое тело легким и бодрым, резко увеличивая расстояние, на которое он может прыгнуть. Пока это Кихо активно, вы можете предпринять Простое Действие, чтобы прыгнуть на максимально расстояние, равное 10-кратному Кольцу Воздуха. Этот эффект длится, пока вы не сделаете один такой прыжок, а затем истекает.

Душа Четырех Ветров SOUL OF THE FOUR WINDS

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 4
- **Тип:** Внутреннее

При приведении ки в соответствие ветру монахи могут резко улучшить свое время реакции и способность уклоняться от ударов других. Пока это Кихо активно, ваш TN Защиты увеличивается на ранг Проницательности плюс ранг Кольца Воздуха.

Пятно на Душу STAIN UPON THE SOUL

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 3 (Атэми)
- **Тип:** Боевое

Это основная боевая техника известна многим сектам Братства, но некоторые ордена осуждают ее, как нечистую и нечестивую. Ее простота в использовании и ужасный эффект на цель - наиболее часто упоминаемые причины. Вы должны провести успешную атаку атэми против цели. Это приводит к нарушению потока ки у цели и вызывает калечащую боль во всем теле, отвлекая от всего остального. Цель получает штраф для всех TN, как будто она получила число рангов Ран, равное вашему Кольцу Воздуха. Это продолжается в течение числа Раундов, равного вашему рангу Проницательности плюс Кольцо Воздуха. Этот эффект не может воздействовать на цель несколько раз, и заменяет текущие Раны, не суммируясь с ними.

Украсть Воздушного Дракона STEAL THE AIR DRAGON

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 7
- **Тип:** Кармическое

Это Кихо граничит с мистическим, но так явно, как осколки просветления. Загоняя ки внутрь себя, монах может сделать себя менее заметным. Пока это Кихо активно вы получаете дополнительные бросаемые и сохраняемые кости, числом вашего Кольца Воздуха, на броски Навыка Скрытность. Этот эффект длится число минут, равное вашему рангу Проницательности.

Путь Ивы

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 5
- **Тип:** Внутреннее

Ветер всегда вокруг нас, и сосредоточив свое ки, монах может увидеть ветер, резко увеличивая свою способность воспринимать угрозы и заблаговременно противодействовать им. Пока это Кихо активно, если вы еще не сделали ваш Ход в текущего Раунде, вы можете потратить Очко Пустоты, чтобы немедленно прервать любого противника, который заявил атаку ближнего боя против вас. В рамках этого прерывания, вы можете либо сделать Действие Движения прочь от противника, либо вместо этого предпринять безоружную атаку против него. Как только это случится, эффект от этого Кихо заканчивается. Это Кихо становится неактивным, если не используется в течение одного дня после активации.

Кихо Земли

Очищение Духа

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 4
- **Тип:** Внутреннее

Дождь и время моют гору, очищая ее от загрязнений. Пока это Кихо активно, вы бросаете число дополнительных костей, равное половине Кольца Земли (округляется вниз), на любом броске на противостояние эффектам ядов или болезней.

Земляной Кулак

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 3

- **Тип:** Внутреннее

Как часть Элементального набора кулаков Кихо, данная техника является скорее оборонительной, чем наступательной. Пока Земляной Кулак активна, вы можете принять только Стойки Защита или Тотальная Защита. Если противник предпринимает атаку ближнего боя против вас и промахивается, на следующем Ходу вы можете предпринять Маневр Обезоруживание против этого противника (при условии, что он находится в диапазоне атаки) без Подъемов и без обычных ограничений вашей Стойки, заканчивая этим эффект Кихо. Это Кихо становится неактивным, если не используется в течение одного дня после активации.

Земле Не Нужны Глаза EARTH NEEDS NO EYES

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 3
- **Тип:** Внутреннее

Вы можете чувствовать мельчайшие колебания земли и использовать их для обнаружить движения других. Пока это Кихо активно, вы можете засечь приближение любого существа или человека, который движется по земле на расстоянии, максимум 50-кратный ваш ранг Проницательности в футах. Вы будете знать только расположение движущегося от контакта с землей. Если это Кихо активно в момент начала схватки, вы не можете попасть в засаду или быть застигнут врасплох атакой любого противника, ходящего по земле. Этот эффект длится число минут, равное вашему Кольцу Земли.

Охвати Камень EMBRACE THE STONE

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 5
- **Тип:** Мистическое

Сосредоточив свое ки подобно горе, монахи могут сами стать как камень, отбивая удары и игнорируя урон. При активации этого Кихо вы получаете Понижение Урона, равное удвоенному Кольцу Земли. Это складывается с любым другим источником Понижения Урона (например, от заклинаний и брони). Этот эффект длится число Раундов, равное вашему Кольцу Земли.

Ухвати Земляного Дракона GRASP THE EARTH DRAGON

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 5
- **Тип:** Внутреннее

Принимая сущность камня, монах получает невероятную стойкость. Когда это Кихо активно, ваши штрафы к TN от ранга Ран уменьшаются на число, равное Кольцу Земли. Вы также можете продолжать предпринимать Простые Действия на Ранге Ран Смертельно Ранен. Этот эффект длится число Раундов, равное вашему Кольцу Земли.

Отдохни, Мой Брат REST, MY BROTHER

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 5 (Атэми)
- **Тип:** Боевое

Одно из самых сложных и наиболее священным из всех Кихо, эта техника ограничена горсткой орденов в Братстве. Оно разворачивает поток ки в человеке со Скверной, принося ему мучительную боль и временно восстанавливая ясность мысли. Это Кихо требует атаку атэми для активации. Атака наносит обычный невооруженный урон (несмотря на то, что это атака атэми) плюс дополнительное число несохраняемых костей урона, равное рангу Скверны Земли Теней противника. Если цель - человек или другое изначально неиспорченное существо (в отличие от они или других существ с изначальной Скверной), она теряет все преимущества от Скверны Земли Теней на число Раундов, равное вашему Кольцу Земли. В течение этого времени, она свободна от безумия и ментальной нестабильности, как правило, вызванных Скверной.

Укоренись Гора ROOT THE MOUNTAIN

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 5
- **Тип:** Внутреннее

Как говорят Крабы, гора не двигается, и никто может сравниться с ее силой. Пока это Кихо активно, попытки использовать Маневр Нокдаун против вас требуют два дополнительных Подъема для успеха. Любая попытка заставить вас двигаться против вашей воли, в том числе Маневр Нокдаун, требует состязательный бросок Земли в дополнение к любым другим издержкам или состязательным броскам. Вы не можете предпринимать Действия Движения без деактивации этого эффекта.

Скорость Гор SPEED OF THE MOUNTAINS

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 4 (Атэми)
- **Тип:** Кармическое

У Земли много вещей, но флота нет не среди них. Сделав атаку атэми против противника и активировав это Кихо, вы заставляете его земляное ки начать расти. Кольцо Воды противника считается на два ранга ниже для целей определения, как далеко он может двигаться в рамках Действий Движения. Этот эффект длится в течение числа Раундов, равного удвоенному вашему Кольцу Земли.

Путь Земли WAY OF THE EARTH

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 4
- **Тип:** Боевое

Хватка монаха может быть подобна камню, дробя тех, кто оказался в ловушке его рук. Противники, участвующие в Борьбе с вами, пока это Кихо активно, получают число дополнительных Ран за Раунд, равное вашему Кольцу Земли, независимо от того, кто побеждает в Борьбе. Этот урон наносится на этапе Реакции. Этот эффект длится число минут, равное вашему Кольцу Земли.

Кихо Огня

Тело - Печь THE BODY IS AN ANVIL

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 4
- **Тип:** Мистическое

Мастер пути Огня может направить свое ки наружу, что дает ему защиту и отталкивает нападающих. Пока это Кихо активно, ваша кожа становится очень горячей на ощупь, и любой, кто прикоснется к вам, в том числе те, кто выбирает вас для безоружных атак, или те, кому вы наносите удар безоружной атакой, получают Раны, равные вашему Кольцу Огня. Этот эффект длится число Раундов, равное удвоенному Кольцу Огня.

Ломающий Удар BREAKING BLOW

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 3
- **Тип:** Боевое

Огонь уничтожает все, чего касается, и монах, освоивший свое ки Огня, может достичь такого же эффекта. Пока это Кихо активно, ваши невооруженные удары наносят полный урон всем неметаллическим субстанциям, в том числе из дерева и камня, не причиняя вам никаких негативных последствий, в результате пробивая такие объекты. Этот эффект длится число минут, равное вашему Кольцу Огня. ГМ имеет последнее слово в том, сколько урона неодушевленный предмет может выдержать до разрушения.

Канал Огненного Дракона CHANNEL THE FIRE DRAGON

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 6
- **Тип:** Внутреннее

Огонь нельзя погасить еще большим огнем, и нельзя подавить холодом. Пока это Кихо активно, любой урон, который вы получаете в результате тепла или холода, снижается на -2k2. Это включает в себя эффекты, которые создают огонь, например, заклинания и другие Кихо. Этот эффект длится один день.

Танец Огня DANCE OF THE FLAMES

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 6
- **Тип:** Боевое

Наполнение своего ки силой Огня оказывает значительное влияние на вашу скорость и на ваш темперамент. Пока это Кихо активно, вы можете предпринимать безоружные атаки как Простое Действие, а не Сложное. Вы должны предпринимать безоружные атаки против противника (а не союзника или неодушевленного предмета) каждый Раунд, пока это Кихо активно, или его эффект немедленно заканчивается.

Удар Судьбы DESTINY'S STRIKE

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 4
- **Тип:** Боевое

Сила судьбы - мощная, и может быть использована теми, кто по-настоящему понял свое место во вселенной. Пока это Кихо активно, когда вы поражены в ближнем бою противником, вы можете сразу же сделать контратаку в виде одной безоружной атаки. Если вы еще не сделали свой Ход в этом Раунде, это засчитывается за ваш Ход. Если вы уже сделали ваш Ход, это считается Свободным Действием вместо этого. Эта контратака игнорирует любые штрафы от Ран, полученные в результате атаки, на которую вы отвечаете. Это Кихо длится до конца схватки.

Удар Падающей Звезды FALLING STAR STRIKE

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 7 (Атэми)
- **Тип:** Боевое

Одно из наиболее наглых и мощных Кихо, разрушительная боевая атака, которая может искалечить противника навсегда, если не использовать ее сдержанно. При ее использовании кулаки монаха окутаны пламенем, а глаза горят, как угли в печи. Это Кихо можно активировать только, потратив Очко Пустоты, и нельзя активировать путем броска Медитация/Пустота. Также требуется два Подъема на безоружную атаку для активации. Безоружная атака наносит обычный урон, плюс дополнительное число урона в DR, равное вашему Кольцу Огня, в бросаемые и сохраняемые кости. Кроме того, вы и ваша цель должны сделать состязательный бросок Огня. Если вам повезет, цель Ослеплена на число часов, равное вашему Кольцу Огня.

Огромная Скорость Огня FIRE'S FLEETING SPEED

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 4
- **Тип:** Кармическое

Огонь бросается и скачет, как и те, кто несет его в своей душе. Пока это Кихо активно, увеличивается расстояние на 5 футов, на которое вы можете перемещаться при использовании любого Действия Движения. Этот эффект длится число Раундов, равное вашему Кольцу Огня.

Пламенный Кулак FLAME FIST

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 3 (Атэми)
- **Тип:** Боевое

Смешивая свое ки с ки других, пока Огонь преобладает в вашем теле, вы можете дезориентировать и запутывать противника, подавляя его действия. Противник, пораженный активирующей атакой атэми этого Кихо, получает штраф к TN на все действия, равный утроенному вашему Кольцу Огня. Этот эффект длится число Раундов, равное вашему Кольцу Огня.

Разбалансируй Ум UNBALANCE THE MIND

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 5 (Атэми)
- **Тип:** Мистическое

Мгновенное разрушение ки Огня в цели может оставить его запутанным. Цель активации атэми этого Кихо становится Ошеломленной(Dazed).

Кихо Воды

Как Выключатели AS THE BREAKERS

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 5 (Атэми)
- **Тип:** Кармическое

Нарушая поток ки у других, вы можете замедлить их, не нанося вред. При успешной атаке атэми цель вашего удара теряет одно Простое Действие в этом Раунде. Вы можете атаковать только противников, которые еще не действовали в текущем Раунде, и противник не может пострадать от этого Кихо более чем один раз за схватку.

Опираясь на Ками BUOYED BY THE KAMI

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 3
- **Тип:** Мистическое

Монах, чье ки Воды увеличено, может противостоять зову сирен из глубин. Пока это Кихо активно, вы можете перемещаться по поверхности воды, как если бы это был базовый ландшафт. Этот эффект продолжается, пока вы предпринимаете Простое Действие Движения каждый Раунд, и длится не более пяти минут, в это время вы можете реактивировать это Кихо, если необходимо.

Ки Защита CHI PROTECTION

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 4 (Атэми)
- **Тип:** Боевое

Возможно, самое странное применение техники атэми, это Кихо позволяет монаху восстановить или увеличить поток ки через тело другого человека, ускоряя заживление ран и других заболеваний. Вы должны потратить Очко Пустоты, чтобы активировать это Кихо (в отличие от обычных условий активации броском), сразу после успешного удара по цели (либо противник, либо согласный союзник) атакой атэми. Цель удара немедленно восстанавливает число Ран, равное вашему Кольцу Воды, и в начале вашего Хода каждого последующего Раунда (число Раундов равно вашему рангу Проницательности). Вы не можете использовать это Кихо на себя.

Замораживание Жизненной Силы FREEZING THE LIFE BLOOD

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 7 (Атэми)
- **Тип:** Боевое

Эта атака нарушает поток ки через тело противника, парализуя его на короткое время. Человек, пораженный атакой атэми, парализован, Оглушен и не в состоянии предпринимать Действия Движения, и не может двигаться по своей собственной воле на число Раундов, равное вашему рангу Проницательности.

Участие Волн PARTAKING THE WAVES

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 6
- **Тип:** Внутреннее

Некоторые монахи могут направить мощь океана в свое тело, уходя и увертываясь от атак, как само море. Пока это Кихо активно, вы получаете Понижение Урона, равное вашему Кольцу Воды. Оно суммируется с Понижением Урона от других источников, таких как заклинания и броня. Этот эффект длится число Раундов, равное удвоенному Кольцу Воды.

Оседлай Водяного Дракона RIDE THE WATER DRAGON

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 3
- **Тип:** Кармическое

Ходить с мощью Водяного Дракона - это обуздать невероятные восстановительные способности океана. Пока это Кихо активно, в течение числа Раундов, равного вашему рангу Проницательности, вы восстанавливаете число Ран, равное Кольцу Воды, во время этапа Реакций.

Хлопни Волну SLAP THE WAVE

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 7
- **Тип:** Мистическое

Мощное выражением внутренней силы, это Кихо направляет ки монаха наружу в виде взрывной волны, несущей в себе мощь цунами. Вы должны потратить Очко Пустоты, чтобы активировать это Кихо (бросок Медитация/Пустота не подойдет). Вы должны ударить в ладоши и издать мощный крик кийай. Все, находящиеся в переднем секторе от вас и на расстоянии не дальше 5-кратного Кольца Воды в футах, должны преуспеть в состязательном броске Воды против вас или стать Ошеломленным.

Волны от Всех Вещей WAVES IN ALL THINGS

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 4
- **Тип:** Мистическое

Вода течет через всё, в том числе через землю. Вы можете предпринимать безоружную атаку ударом через стоячую воду или землю. Последствия этого удара ощущаются одним противником, который находится в контакте с водой или землей (в зависимости от поражающего элемента) и не дальше 10-кратного Кольца Воды в футах. Эффект удара совершенно очевиден, и не может быть выполнен незаметно. Если вы скрыты, когда это Кихо активировано, ваша позиция сразу же становится известной цели и тем, кто рядом с ним.

Кихо Пустоты

Изгнание Всех Теней BANISH ALL SHADOWS

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 4 (Атэми)
- **Тип:** Кармическое

Один из самых мощных эффектов одного ки над другим - это принести ясность, позволяющая преодолеть недостатки в течение короткого времени. Цель этого удара, активирующего Кихо, может на число Раундов, равное вашему Кольцу Пустоты, игнорировать действие своего наивысшего в очках Недостатка. Этот эффект не нейтрализует Духовные или Социальные Недостатки.

Смертельное Касание DEATH TOUCH

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 7 (Атэми)
- **Тип:** Мистическое

Смертельное касание, также известное как *дим мак*, является, наиболее редким и осуждаемым в использовании с точки зрения понимания монахами потоков ки. Оно включает в себя серию атак атэми, которые нарушают поток ки через тело противника, что ведет к изнуряющей боли и возможной смерти. Вы должны успешно поразить противника тремя атаками атэми три Раунда подряд сразу после активации этого Кихо и потратить дополнительное Очко Пустоты после третьего и заключительного удара (в дополнение к любым Очкам Пустоты, потраченным на активацию Кихо). Ваш противник начнет ощущать нарастающую слабость, корчась от приступов мучительной боли. Все

Кольца цели уменьшаются на 1 каждый час, максимум на ваш ранг Проницательности. Если какое-либо Кольцо достигает 0 из-за этих штрафов, цель впадает в ступор и должна сделать три состязательных броска Пустоты против вас (эти броски используют полную Пустоту цели, без штрафов). Если цель проигрывает все три броска по крайней мере на 5 или более, она умирает. (Это Кихо автоматически не убивает жертву, если ее Земля сводится к 0.) Использование этой техники может быть основанием для изгнания из Братства Синсэя.

Восемь Направлений Осознанности EIGHT DIRECTIONS AWARENESS

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 5
- **Тип:** Мистическое

Некоторые монахи находятся в состоянии гармонии с миром в такой степени, что они в курсе всего происходящего вокруг них. Пока это Кихо активно, вы осознаете всех живых существ на расстоянии, равном 10-кратному Кольцу Пустоты в футах. Вам также известно о любых объектах или людях в пределах этого диапазона, которые сознательно скрыты, в том числе секретные двери, скрытые отсеки, закопанные объекты и т.д.

Тихое Утешение SILENT SOLACE

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 5 (Атэми)
- **Тип:** Кармическое

Правильное использование нервных ударов может помешать не только физически, но и духовно. Противник, пораженный активирующей атакой этого Кихо, должны тратить два слота заклинаний на сотворение одного. Этот эффект длится число Раундов, равное вашему Кольцу Пустоты.

Песня Мира SONG OF THE WORLD

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 3
- **Тип:** Кармическое

Слушая песню Элементов вокруг себя, монах может воспринимать вселенную чуть лучше всех остальных. Вы должны быть нацелены на противника в пределах пятидесяти футов при активации этого Кихо, и преуспеть в состязательном броске Пустоты против него. В случае успеха его Инициатива снижается на 5, а ваша увеличивается на то же число.

Крути Колесо Кармы SPIN THE KHARMIC WHEEL

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 8
- **Тип:** Кармическое (Атэми)

Теоретически одно из самых мощных известных Кихо, известно оно только горстке мастеров-отшельников Братства, и обнаруживается в новой душе, возможно, один раз на поколение. Вы должны создать это Кихо с помощью невооруженной атаки, чтобы правильно использовать силы судьбы, которые она развязывает. Вы тратите все оставшиеся Очки Пустоты при активации этого Кихо. Цель вашей атаки теряет один случайный Социальный, Духовный или Ментальный Недостаток и получает новый случайный Социальный, Духовный или Ментальный Недостаток такой же стоимости. ГМ может решить, какие это будут Недостатки вместо случайного выбора, что будет более интересным (или верным).

Прикоснись к Дракону Пустоты TOUCH THE VOID DRAGON

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 4
- **Тип:** Внутреннее

Некоторые ордена Братства имеют большой опыт в приведении своего ки с доминирующим Элементом окружения вокруг них, черпая силы из мира. Пока это Кихо активно, одно из ваших Колец и связанных с ним Черт считаются на один ранг выше. Причем какое это Кольцо зависит от окружающей среды. Горы увеличивают Землю, побережье - Воду, равнины - Воздух, пустыня или вулканические области - Огонь и т.д.

До Последнего Вздоха TO THE LAST BREATH

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 3
- **Тип:** Кармическое

С помощью простого выдоха монах может приложить свою энергию ко вселенной вокруг него, позволяя другим принять участие в этом, если они того пожелают. Любой выбранный человек в пределах двадцати футов, когда это Кихо активировано получает Очко Пустоты на свой следующий Ход. Никто не может извлечь выгоду из этого Кихо более чем два раза за день.

Пустой Кулак VOID FIST

- **Кольцо/Мастерство:** Пустота 4 (Атэми)

- **Тип:** Боевое

В отличие от других атак атэми, это кажется обычной невооруженной атакой, если наблюдается урон, нанесенный цели. Однако, это иллюзия, так как истинная цель состоит в том, чтобы использовать цель в качестве проводника с великой Пустотой. Вы должны сделать успешный Подъем на атаке противника Пустым Кулаком. Успешный удар не наносит никакого урона, но вы сразу же восстанавливаете два Очка Пустоты. Это Кихо можно использовать только на врагах, и оно не имеет никакого эффекта на союзниках. И не имеет никакого эффекта на цели, у которой нет Очков Пустоты.

Махо

Махо (магия крови) - темная и зловещая форма магии, призывающая развращающую мощь кансэн, злых Элементальных духов, рожденных из власти Дзигоку. В отличие от обычной рокуганской магии, для которой требуется уже родиться со способностью говорить с духами Элементов, махо может сотворить любой, кто может изучить заклинание, как известно, кансэн сами шепчут заклинания в уши тех, кто готов слушать. Эту темную магию широко используют клан Паука, Потерянные и существа Земли Теней, а также известный культ Заклинателей Крови и многочисленные индивидуальные махо-цукай (маги крови) в Рокугане, все те, кто наткнуться на ее тайны. Поскольку она дает "легкую власть", выходящую за пределы Небесного Порядка, как правило, махо особенно заманчива для амбициозных и угнетенных - самураи, оставившие Бусидо для личной выгоды, и озлобленные крестьяне, чьи мечты о лучшей жизни ведут их во тьму.

Изучение Махо

Махо запрещена в Рокугане, а ее изучение или использование является Императорским преступлением. Конечно учитывая соблазн, предоставленный ею, это преступление часто совершают. Есть несколько способов, которыми персонаж может выучить заклинания махо. Он может обнаружить древний свиток, спрятанный в библиотеке или крепости культа. Он может столкнуться с развращенным сэнсэем, который искусит его секретами магии крови. "Услужливые" кансэн могут ощутить его стремление к власти и нашептать заклинания на уши. Группа Заклинателей Крови или других культов махо могут попытаться завербовать его. Все эти способы изучения махо представляют собой конкретные события, которые могут произойти в игре, другими словами, события, которые ГМ может создать для персонажа в качестве испытания его воли и чистоты.

Персонажи клана Паука совершенно другой случай. Школа Тюдэ активно изучает махо, и персонаж, принадлежащий к этой школе, может изучать заклинания махо так же, как любые другие заклинания, приобретая большинство из них по ходу развития в ранге школы.

Использование Махо

Как и у обычных заклинаний, у броска заклинания махо есть TN, равное 5 плюс 5-кратный Уровень Мастерства заклинания. Тем не менее, основной бросок заклинаний для махо Проницательность/Элемент, вместо Ранг Школы Сюгэн-дзя/Элемент. Это означает, что любой, кто может изучить текст заклинания, может и сотворить заклинание махо. Кроме того, нет ограничения на ранг Проницательности для броска заклинания махо, даже неопит махо-цукай может сотворить страшное "Прикосновение Смерти", если он сможет изучить слова.

Махо заклинания, как и другие заклинания, творятся проведением ряда Сложных Действий в количестве, равном Уровню Мастерства заклинания. Так же, как с другими заклинаниями, можно заявлять Подъемы, чтобы сократить время сотворения до одного Сложного Действия минимум.

Тем не менее, махо имеет свою цену, которую она извлекает из тех, кто ее практикует:

- Кровь, кровь живого и разумного существа, должна быть пролита, чтобы успокоить кансэн, вызванных заклинанием махо. Заклинатель должен пролить кровь (в Ранах), равную удвоенному Уровню Мастерства заклинания. Таким образом, махо 1 Уровня Мастерства требует 2 Раны крови. Обратите внимание, что заклинателю не нужно проливать свою кровь! Многие опытные

Проливая кровь других

Когда махо-цукай проливает кровь, чтобы сотворить махо заклинание, он может взять кровь другого человека, а не свою. Естественно, что большинство махо-цукай довольно безжалостны и не колеблются ранить кого-то другого, чтобы зарядить свою зловещую магию.

Ранить кого-то еще, чтобы сотворить заклинание, можно только, если цель сотрудничает (служитель культа или другой миньон) или беспомощна. Примеры беспомощных целей будут включать в себя кого-то, кто связан, без сознания, спит или Оглушен. Механически деле напасть на кого-то, чтобы сотворить махо заклинание, невозможно, так как творение заклинания уже Сложное Действие.

махо-цукай создают окружение из слуг, доверчивых служителей культа и других «союзников», которых можно ранить или убить для подпитки заклинаний по мере необходимости.

- Кровь должна быть пролита, удастся бросок заклинания или нет. Тем не менее, обратная сторона этого требования для крови такая, что, разливая больше крови, вы будете радовать кансэн и производить больший эффект. Махо-цукай получает Бесплатный Подъем на бросок заклинания за каждое дополнительное количество пролитой крови, равное требуемому объему. Таким образом, для заклинания 1 Уровня Мастерства заклинатель получает Бесплатный Подъем за каждые 2 дополнительные Раны пролитой крови.

Хуже того, что махо требует пролитой крови, она вызывает Скверну. Хотя многие махо-цукай отказываются верить в то, что они купаются в мощи Дзигоку, на самом деле это именно так, и каждый раз, когда махо-цукай призывает кансэн, он открывает себя Скверне. Каждый раз, когда махо-цукай успешно творит заклинание махо, он получает число очков Скверны, равное на 1 меньше Уровня Мастерства заклинания, но минимум 1 очко.

Заклинания махо

Кровотечение BLEEDING

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 1
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек/существо
- **Продолжительность:** Неопределенная
- **Подъемы:** Урон (+1 Рана кровотечения за Подъем), Цели (+1 цель за Подъем)

Это заклинание навлекает злобного кансэн на раненого человека. Цель заклинания должна быть уже ранена (иметь по крайней мере 1 Рану) для того, чтобы это заклинание возымело эффект. Заклинание вызывает у раны кровотечение, нанося 1 Рану за Раунд в начале Хода жертвы. Этот эффект продолжается каждый Раунд на неопределенный срок, пока травма не будет перевязана успешным броском Медицина(Лечение Ран)/Интеллект против TN 20. Полное исцеление цели магически также останавливает кровотечение.

Кровавый Ритуал BLOOD RITE

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 1
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек/существо
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 минут за Подъем), Особые (лечит дополнительно +1k0 за Подъем)

Обманчивое заклинание, позволяющее многим махо-цукай маскироваться под благочестивых священников, исцеляя ранения. Это заклинание убеждает кансэн течь внутрь цели, стимулируя ее плоть залечиться и срастись, и стимулируя ее тело к подвигам физической удали. Цель сразу излечивает 1k1 Ран, и в течение действия заклинания одна из ее физических Черт (по выбору заклинателя) считается на один ранг выше. (Таким способом можно наградить временным увеличением максимума Ран, через увеличение Кольца Земли, но Раны вернутся к обычному состоянию, когда заклинание закончит действовать, а это может привести к смерти цели, если она получила достаточно урона.) Тем не менее, есть и жестокая расплата за эту помощь от кансэн: цель заклинания немедленно получает 1k1 очков Скверны Земли Теней.

Кровь И Тьма BLOOD AND DARKNESS

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 1
- **Диапазон:** с центром на заклинателе
- **Зона действия:** радиус 30 футов

Балансировка Махо

Махо заклинания и правила для их сотворения сознательно разработаны, чтобы быть "более-мощными", заманивая персонажей в Скверну и проклятья, предлагая им мощную магию, с которой другие сюэгэндзя не могут сравниться. Как правило, это не является проблемой в игре, так как ГМ контролирует время и условия, когда игрок может узнать заклинание махо, чтобы эта темная мудрость не разбалансировала игру. В конечном счете то, что постоянно растущий ранг Скверны в конечном итоге приведет персонажа к Потерянным, балансирует гораздо более эффективно, чем что-либо другое.

Однако, в случае кампании с использованием игровых персонажей из клана Паука, вопрос игрового баланса может стать более значительным. ГМ, возможно, пожелает применить более жесткий контроль над доступом к махо заклинаниям, чтобы сохранить общее ощущение равенства между персонажами Тюда и остальной частью группы. В этом случае, мы рекомендуем ГМу ограничить персонажей Тюда в обучении махо заклинаниям, чей Уровень Мастерства не превышает ранг школы персонажа, принимая во внимание Гармонию, как обычно.

- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Зона (радиус +5 футов дополнительно за Подъем), Продолжительность (+2 Раунда за Подъем)

Это заклинание ввергает воздух вокруг заклинателя в неестественную визуальную завесу, угольно черного или кровавого цвета, как заклинатель пожелает, так как кансэн буквально блокируют зрение каждого в зоне действия. Каждый, кто входит или остается в зоне действия заклинания эффекта, кроме заклинателя, считается Ослепленным, пока не выйдет из зоны действия. Заклинатель может видеть, как обычно, кансэн узнают своего хозяина и не блокируют его зрение. Зона завесы не двигается.

Магические эффекты или силы Земли Теней, которые преодолевают слепоту, помогают видеть сквозь завесу, в противном случае нет никакого способа преодолеть эффект, пока заклинание не закончится.

Нарушить Конечность DISRUPT THE LIMB

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 1
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Конечность одного человека
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 Раунда за Подъем), Диапазон (+10 футов за Подъем)

Это проклятие заставляет мышцы конечности цели (руки или ноги по выбору заклинателя) страдать от боли, слабости и судорог на время действия заклинания. Все броски для физических действий, предпринятых этой конечностью в течение действия заклинания, получают штраф к TN +15. Кроме того, если целевая конечность - нога, жертва считается под воздействием Недостатка Хромой в течение действия заклинания.

Вселить Страх INSPIRE FEAR

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 1
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+10 минут за Подъем), Диапазон (+10 футов за Подъем), Цели (+1 цель за Подъем)

Это махо заклинание вызывает у цели Фобию по выбору заклинателя. На время действия заклинания жертва имеет 3-очковую Фобию (в соответствии с Недостатком из Книги Огня) по выбору заклинателя. Махо-цукай часто используют это заклинание, чтобы жертва боялась своего оружия или союзников, сюгэндзя боялись своих свитков с заклинаниями и другие жестокие трюки.

Наследие Тьмы LEGACY OF THE DARK ONE

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 1
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек/существо
- **Продолжительность:** 5 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд за Подъем), Цели (+1 цель за Подъем), Особые (+1 дополнительное Очко Пустоты за 2 Подъема)

Это тонкое махо заклинание вызывает отвлекающих кансэн группироваться вокруг цели, нарушая ее связь с истинной Пустотой. Цель сразу теряет одно Очко Пустоты и не может восстановить его в течение срока действия заклинания.

Греховные Сны SINFUL DREAMS

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 1
- **Диапазон:** 300 футов
- **Зона действия:** Одна цель - разумное существо
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Диапазон (+50 футов за Подъем), Особые (+1 дополнительный Бесплатный Подъем в награду за 2 Подъема)

Это тонкое и зловещее заклинание заставляет цель пережить сны, в которых она совершает темные, греховные и постыдные поступки. Его можно сотворить только на человека, который спит или в ситуации, когда он может легко заснуть (отдыхая, медитируя и т.д.). Заклинателю не нужно знать, где цель точно находится. Пока цель находится в пределах диапазона заклинания, заклинание имеет успех.

Из-за воздействия этих тревожных и отвлекающих снов, жертва этого заклинания становится уязвимой для будущих манипуляции со стороны заклинателя. В течение следующих 24 часов после

завершения заклинания заклинатель получает Бесплатный Подъем на все броски Соблазна и Запугивания против жертвы. Заклинатель может заявить Подъемы на заклинание, чтобы увеличить количество премиальных Бесплатных Подъемов.

Призвать Чемпиона-Нежить SUMMON UNDEAD CHAMPION

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 1
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Один человеческий труп
- **Продолжительность:** 1 час
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 час в 2 Подъема), Диапазон (+20 футов за Подъем), Цели (+1 труп за Подъем)

Это заклинание используют махо-цукай, чтобы быстро поднять воинов-нежить для защиты себя или убийства своих врагов. Оно должно быть сотворено на трупе, который находится в пределах диапазона заклинания, его нельзя нацелить на живое существо. Труп будет оживлен кансэн, восстановит и будет служить заклинателю так, как может. Механически, оживший труп считается зомби (согласно Книге Пустоты). Он подчиняется любым простым командам (таким как "убить их" или "ждать здесь") от махо-цукай, который призвал его. Зомби не сможет понять сложные или условные приказы, он будет просто стоять и ждать, пока не получит достаточно простой для понимания приказ. После создания он может свободно перемещаться за пределы первоначального диапазона заклинания.

Если зомби обезглавлен или уничтожен, его нельзя реанимировать, пока заклинание не будет снова сотворено. В конце действия заклинания кансэн уходит и нежить падает на землю, становясь не более чем трупом.

Записано Кровью WRITTEN IN BLOOD

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 1
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одно сообщение (до десяти слов)
- **Продолжительность:** 1 неделя
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 день за Подъем), Особые (+3 слова за Подъем)

Махо-цукай использует это заклинание, чтобы оставлять скрытые сообщения или общаться друг с другом или запугивать других. Сообщение записывают кровью на любой плоской поверхности, длиной до десяти слов (Подъемы могут удлинить сообщение). Когда сообщение завершено, кровь впитывается в поверхность и исчезает, проявляясь позже при выполнении условия, установленного заклинателем. Условия проявления сообщения могут быть простыми или сложными, как желает заклинатель, пока их могут разумно воспринимать кансэн (решение ГМа). До того, как сообщение проявится, его физически невозможно обнаружить, хотя заклинания, такие как Чутье или Светом Луны, обнаружат что-то магически скрытое на поверхности.

Если продолжительность заклинания истекает до выполнения условий, скрытая кровь проявляется, не формируя сообщение.

Забота Фу Ленга CARESS OF FU LENG

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 2
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** одна цель - объект
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов за Подъем)

Это заклинание призывает темных кансэн поглотить и уничтожить вещество, максимально неблагоприятное для них - нефрит. Заклинатель может нацелить на любую вещь из нефрита, оружие или объект в пределах диапазона заклинания (он должен видеть это). Нефрит мгновенно повреждается, его благословенные свойства уничтожаются подавляющим насыщением Скверной. Остается только зловонная черная грязь.

Это заклинание не может повлиять на пробудившийся нэмуранай (магическую реликвию), который содержит нефрит.

Проклятие Немигающего Глаза CURSE OF THE UNBLINKING EYE

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 2
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одно цель - существо
- **Продолжительность:** 2 дня
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 день за 2 Подъема, максимум 7 дней), Цели (+1 цель 2 Подъема)

Это заклинание прокликает цель вниманием злобных воздушных кансэн, мешающих ей спать. На время действия заклинания жертва не может спать, и, таким образом, не может восстановить Очки Пустоты или слоты заклинаний через отдых. Кроме того, за каждый день, что жертвой идет без сна, она должна сделать бросок чистой Выносливости против TN, равного 5 + 5-кратное количество ночей без сна или получить эффект состояния Уставший.

Проклятие Слабости CURSE OF WEAKNESS

- **Кольцо/Мастерство:** Вода 2
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек или существо
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 Раунда за Подъем), Диапазон (+10 футов за Подъем), Цели (+1 цель за 2 Подъема)

Более мощная форма заклинания Нарушить Конечность, это заклинание несет подавляющий шквал гневных водных кансэн на цель. Кансэн текут через ее тело, причиняя боль, слабость, усталость и судороги мышц. На время действия заклинания цель получает штраф к TN +10 для всех физических и ментальных действий, которые требуют бросков Навыка или Черты. (Это включает бросок заклинаний). Она также получает штраф -10 к TN Защиты, так как ослабление осложняет ей уход от ударов.

Осуши Душу DRAIN THE SOUL

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 2
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек/существо
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 минуты за Подъем), Диапазон (+10 футов за Подъем), Цели (+1 цель за Подъем), Особые (+1 к Выносливости за 2 Подъема)

Это заклинание призывает злобных кансэн Земли поразить цель, иссушая в ней природную Землю, оставляя ее слабой и болезненной. На время действия заклинания Выносливость жертвы снижается на 1 (минимум 1). Это может вызвать временное снижение Кольца Земли жертвы, уменьшая Ранги Ран и делая более уязвимой к травмам.

Боль PAIN

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 2
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 1 Раунд
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд за Подъем), Диапазон (+5 футов за Подъем), Цели (+1 цель за 2 Подъема)

Это заклинание ломает цель интенсивной физической болью, простреливая по телу и конечностям. Цель падает в состояние Лежащий, беспомощная от боли, и не может действовать на свой следующий Ход. Кроме того, цель должна сделать бросок Силы Воли против TN 20, чтобы избежать своего громкого крика от боли, который может привести к потере Чести и/или Славы.

Хозяин Марионеток PUPPET MASTER

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 2
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одна цель - нежить
- **Продолжительность:** 4 часа
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 часа за Подъем), Диапазон (+20 футов за Подъем), Цели (+1 нежить за Подъем)

Это заклинание позволяет махо-цукай переносить свою волю против любой нежити в зоне действия, беря ее под свой контроль и заставляя подчиняться своей воле. Если цель заклинания - бездумное неконтролируемое существо, как зомби, заклинатель автоматически берет его под свое управление. Если цель заклинания - нежить со свободой воли, такие как пеннагалон, заклинатель должен преуспеть в состязательном броске Силы Воли против существа. Кроме того, если цель заклинания - нежить под контролем кого-то другого (другой махо-цукай, повелитель Они и т.д.), заклинатель должен преуспеть в состязательном броске Силы Воли против управляющего.

После взятия под контроль нежить будут подчиняться командам заклинателя в течение действия заклинания с учетом ограничений интеллекта существа. Зомби только в состоянии понять самые простые приказы ("убить" и т.д.). В конце действия заклинания нежить либо возвращается под контроль предыдущего хозяина (если он был), либо возвращает свою свободу воли.

Распространение Тьмы SPREADING THE DARKNESS

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 2
- **Диапазон:** 30 футов
- **Зона действия:** Две цели - люди
- **Продолжительность:** Постоянно
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов за Подъем)

Это зловещее проклятие позволяет махо-цукай как контролировать свою собственную Скверну, так и передавать этот дар Дзигоку другим. Заклинание нацелено на двух человек, и по крайней мере, один из них должен иметь Скверну Земли Теней. Заклинание призывает часть Скверны покинуть существо и перейти к другому, кансэн радостно перенесут дар Дзигоку от одного живого существа к другому. Максимальное количество очков Скверны, которое можно переместить таким образом, равно сумме рангов Земли и Проницательности заклинателя - впрочем, оно никогда не удалит последнее очко Скверны у цели. (Как только Скверна вцепилась в кого-то, то очень неохотно уходит.)

Если лицо, получающее Скверну, не желает этого, заклинатель должен преуспеть в состязательном броске Силы Воли против цели, или заклинание не удастся.

Обсидиановая Броня ARMOR OF OBSIDIAN

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 3
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек или существо (может быть заклинатель)
- **Продолжительность:** 10 минут или до тех пор, пока не используется
- **Подъемы:** Продолжительность (+5 минут за Подъем), Особые (поглощает одно дополнительное заклинание за 2 Подъема)

Это заклинание сплетает на цели невидимый щит из кансэн. Если цель поражена или под действием заклинания с ключом Нефрит, кансэн вмешиваются и нейтрализуют эффект заклинания. Это весьма впечатляюще, когда цель временно укутывается в облаке черного беззвучный огня, который заметно поглощает и истребляет заклинание. Магическая броня обычно срабатывает только один раз, хотя опытный махо-цукай может сделать ее достаточно крепкой, чтобы выдержала многочисленные заклинания.

Смерть после Жизни DEATH BEYOND LIFE

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 3
- **Диапазон:** Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 24 часа
- **Подъемы:** Продолжительность (+24 часа за Подъем)

Это заклинание является одним из самых секретных заклинаний, применяемых лидерами культа Заклинателей Крови, и довольно редко встречается среди махо-цукай за пределами этой элитной группы. Оно позволяет заклинателю в буквальном смысле обмануть смерть для себя или другого человека. Заклинание должно быть сотворено на цели, пока она еще жива, защитный эффект обычно длится 24 часа, хотя опытные заклинатели могут продлить его. Если цель умирает во время действия заклинания, мощный кансэн уносит ее душу прочь, не давая перейти в Мэйдо для суда. Ровно через восемь часов после смерти, он возвращает душу и помещает обратно в тело, и цель поднимается из мертвых в ранге Ран Смертельно Ранен. Такое возвращение из мертвых наносит полный ранг Скверны на цель, так как ее душа побывала в лапах кансэн в течение восьми часов.

Это кощунственное воскрешение будет работать до тех пор, пока труп цели по-прежнему цел - даже если конечности были потеряны или голова отделена, тело соберет себя, когда кансэн возвратится. Единственный способ предотвратить воскрешение - разбросать части тела или сжечь труп дотла.

Сущность Нежити ESSENCE OF UNDEATH

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 3
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Один труп человека
- **Продолжительность:** Неопределенная
- **Подъемы:** Диапазон (+20 футов за Подъем), Цели (+1 цель за 3 Подъема)

Более мощная форма призыва нежити, это заклинание оживляет мертвое тело в воина-нежити. В отличие от мелкого временного зомби, созданного с помощью "Призвать Чемпиона-Нежить", это заклинание связывает кансэн в мертвом теле, создавая мощного ревенанта Скверны, который служит заклинателю в меру своих возможностей. Это существо описывается как "Ревенант Нежить" в Книге Пустоты. Ревенант будет существовать неограниченно (пока не уничтожат), а Скверна в его

теле защитит его от дальнейшего разложения. Он не может говорить, но может понимать и подчиняться любым голосовым командам. Он будет служить махо-цукай, который призвал его, пока не будет физически уничтожен.

Сердце Ненависти HATE'S HEART

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 3
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** 3 Раунда
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд за 2 Подъема), Диапазон (+10 футов за Подъем)

Цель этого заклинания наполняется воздушными кансэн, заставляющими ее страдать от внезапного, бурного, убийственного гнева на кого-то, кто посмотрит на нее или заговорит с ней, когда заклинание вступило в силу. (Хитрый махо-цукай обычно творит это заклинание из укрытия, чтобы избежать риск направления гнева против себя). На время действия заклинания, жертва будет подвержена убийственной, неконтролируемой ярости, и не в силах не думать ни о чем, кроме как убить этого человека. Она немедленно атакует объект своей ненависти лучшими из своих способностей.

В начале каждого Хода жертва может сделать бросок Чести против TN 30 для управления яростью в этом Раунде. Жертва способна предпринимать только Свободные и Простые Действия в течение этого Раунда, так как большая часть ее энергии будет посвящена управлению гневом.

Призыв Они SUMMON ONI

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 3
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Один вызванный они
- **Продолжительность:** Неопределенная
- **Подъемы:** Особые (+ 1k0 за Подъем к броску Силы Воли, чтобы управлять они), Особые (более мощный они, по усмотрению ГМа)

Среди наиболее опасных заклинаний в репертуаре махо-цукай это заклинание призывает они из Дзигоку. Они появляется там, где заклинатель пожелает в пределах заклинания, и сразу же должен получить имя - либо собственное имя заклинателя, либо имя другого человека тесно связанного с заклинателем (близкий друг, близкий кровный родственник, или тот, кто обязан заклинателю жизнью) - или он просто улетит обратно в Дзигоку. Это Имя - якорь для они в Нингэндо и позволяет ему оставаться в мире смертных.

После того, как заклинатель дал демону имя, он должен участвовать в состязательном броске Силы Воли против него. Если заклинатель дал они свое имя, он получает бонус +3k2 к броску. Заклинатель также может делать Подъемы при сотворении заклинания, чтобы получить дополнительные несохраняемые кости в этом броске. ГМ должен определить Силу Воли они, чем выше мощь они, тем выше его Сила Воли. Если заклинатель выигрывает бросок, они будет подчиняться его командам (по крайней мере сейчас). Если они выигрывает бросок, то он свободен от контроля и, как правило, начинает буйствовать, пока не будет уничтожен.

Именованное они является опасным делом, для они украсть имя и таким образом получить полную автономию, возможность остаться в мире смертных. Такие существа становятся Повелителями Они, чудовищно мощные, способные порождать свои меньшие копии, но такие же мощные. Таким образом вызванный они, как правило, не сразу атакует человека, который дал ему имя, стремясь оставить его в живых, пока он не сможет полностью украсть имя.

Опасности Они

Дело с Призывом Они

ГМ и игроки, которые читают "Призыв Они" поймут, что призыв они для уничтожения своих врагов является чрезвычайно опасным предприятием. Почему вызванный они может украсть ваше имя, превратить вас в своего раба и стать очень мощным злом на мире? Наиболее типичный ответ высокомерие и жажда власти. Они - очень мощный слуга, и опытный махо-цукай может сохранять контроль определенное время. Многие махо-цукай также более самоуверенны в себе, в своей способности контролировать они, или игнорируют все последствия привлечения такого существа.

Если такого демона физически убить, его уносит обратно в Дзигоку, освобождая человека, носящего Знак. Действительно мощный махо-цукай, достаточно сильный, чтобы победить они самостоятельно часто намеренно вызывают они для того, чтобы даровать Знак Они другим и использовать в качестве средства контроля и шантажа. С другой стороны, отчаянный махо-цукай вполне может вызвать они для того, чтобы послать его в суицидальную атаку, рассчитывая на возможное разрушение они, чтобы освободит себя от Знака.

Ритуал Призыва Они

"Призыв Они" можно творить как ритуал несколькими махо-цукай для вызова и управления очень мощного они. Для того чтобы был эффект, все махо-цукай должны успешно прочесть заклинание - в том числе пролить кровь и получить Скверну. Все махо-цукай, которые успешно прочли заклинание, могут сделать один бросок комбинированной Силы Воли, чтобы контролировать они, когда он появится. (Ему нужно дать имя к тому же.)

Любой человек, который разделит свое имя с они, приобретает Знак Они, небольшое обесцвечивание кожи. Каждый день носитель Знака Они должен делать бросок Земли, чтобы противостоять получению Скверны Земли Теней, так как связь с они развращает его (смотрите правила Скверны для более подробной информации). Каждую неделю он должен делать еще один состязательный бросок Силы Воли, похожий на первый, против они для того, чтобы избежать кражи своего имени. Они получает +1k1 к этому броску за каждый ранг Скверны, которую навлек Знак на носителя. Если носитель имени тот же человек, что и вызвал они, он продолжает получать бонус +3k2 для броска, плюс любые бонусы от Подъемов на исходное заклинание.

Если они выиграет этот бросок, то он крадет имя жертвы и становится Повелителем Они, освобождая себя от всякого контроля со стороны своего хозяина (даже если этот человек не является человеком со Знаком Они). Теперь безымянная жертва Знака Они становится рабом они и должна подчиняться его командам.

Если они уничтожен или иным образом изгнан обратно в Дзигоку, он теряет связь с человеком и его именем, а Знак Они исчезнет.

Цепи Дзигоку

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 4
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одно существо или человек
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+5 минут за Подъем), Диапазон (+10 футов за Подъем), Особые (+1k0 за Подъем для броска заклинателя, чтобы сдерживать пленника)

Темная противоположность связывающим заклинаниям, практикуемых сюгэндзя Земли, это заклинание призывает кансэн поймать и связать живых существ (не имеет воздействия на нежить). Когда заклинание сотворено, кандалы из темного ржавого железа вырываются из земли и ловят цель, удерживая на месте. Цель становится неподвижной и беспомощной, не в состоянии предпринимать какие-либо физические действия кроме, как пытаться вырваться (хотя она все еще может говорить). Жертва может вырваться, только сделав состязательный бросок Силы против Земли махо-цукай, который сотворил заклинание. (Заклинатель может делать Подъемы, чтобы получить дополнительные несохраняемые кости в этом броске.) Когда заклинание заканчивается, кандалы распадаются в отвратительную черную жижу.

Нет Чистого Дыхания NO PURE BREATHS

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 4
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одно целевое существо
- **Продолжительность:** Мгновенно (но, смотрите ниже)
- **Подъемы:** Урон (+1k0 за Подъем), Диапазон (+20 футов за Подъем), Цели (+1 цель за 2 Подъема)

Одно из наиболее грозных заклинаний махо, Нет Чистого Дыхания мгновенно превращает воздух внутри легких цели в Скверных кансэн, которые яростно вырываются из тела, бушуя в легких и дыхательных путях, в результате чего жертва истекает кровью из носа, рта и ушей. Заклинание имеет DR, равный Воздуху жертвы в сохраняемых костях, но, кроме того, эффект заклинания оставляет легкие и горло настолько истерзанными, что дыхание само по себе становится очень болезненным. Жертва получает продолжительный штраф +10 к TN для всех действий. Этот эффект не может быть прекращен естественным путем, даже если повреждение вылечено, однако, какие-либо магические заклинания исцеления, Кихо или других сверхъестественные способы лечения могут восстановить легкие и нейтрализовать TN штраф.

Кража Души STEALING THE SOUL

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 4
- **Диапазон:** 1 миля
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 1 день
- **Подъемы:** Особые (+1 дополнительный ранг Черты слива за 2 Подъема)

В отличие от большинства махо заклинаний, это можно провести как ритуал, позволяя участвовать нескольким заклинателям. Культ Заклинателей Крови особенно известен использованием этого заклинания, чтобы ослаблять и калечить своих врагов. Для того, чтобы использовать это заклинание, махо-цукай должен обладать каким-то фетишем или знаком намеченной цели - прядь волос, капли крови, личные вещи и т.д.

Заклинание насыщает враждебных и хищных кансэн на цель, принудительно сливая из нее мен-

тальные или физические способности. Жертва теряет 1 ранг от Черты по выбору заклинателя. Дополнительные ранги можно слить за Подъемы, но Черта не может быть меньше 1 ранга. За каждого дополнительного махо-цукай, участвующего в заклинании, можно слить дополнительную Черту на то же значение.

Если это заклинание уменьшает Кольцо Земли цели, оно также снижает ее Раны на каждом ранге, что может привести к смерти, если уже был нанесен урон.

Правда - это Бич TRUTH IS A SCOURGE

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 4
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 10 минут
- **Подъемы:** Продолжительность (+2 минуты за Подъем), Диапазон (+10 футов за Подъем), Цели (+1 за Подъем)

Одно из наиболее тонких и психологически разрушительных заклинаний в арсенале махо-цукай, это заклинание призывает кансэн исказить мысли цели, делая невозможным для нее говорить ложь. Независимо от того, что цель намерена сказать, заклинание заставляет говорить правду, насколько разрушительна истина не могла бы быть к ней, ее семье, господину и клану. На самом деле, она обнаружит себя выбалтывающей какие-либо опасные или вредные секреты, которыми обладает. Для сокрытия правды, находясь под воздействием этого заклинания, цель должна сделать бросок Силы Воли против TN 30.

Сила Тьмы STRENGTH OF DARKNESS

- **Кольцо/Мастерство:** Огонь 5
- **Диапазон:** Личный/Касание
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 10 Раундов
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 Раунд за Подъем), Особые (+1 ранг одной физической Черты за каждые 2 Подъема)

Это заклинание наполняет тело цели силой Скверны, неестественно повышая ее физическую силу в течение короткого периода, позволяя ей выполнять сверхчеловеческие подвиги скорости, силы и выносливости. Цель заклинания получает +1 ранг к своему Кольцу Земли и своим трем другим физическим Чертам на время действия заклинания. (Заклинатель может за Подъемы увеличить Черты, но Кольцо Земли нельзя увеличить в дальнейшем.) Она также получает способность видеть сквозь какие-либо препятствия для глаз - туман, дым или даже в полной темноте. Физические проявления этого магического улучшения очевидны и причудливы - плоть цели набухает и выпирает неестественно, а ее глаза становятся кроваво-красными.

Это заклинание увеличивает число Ран на Ранг, чтобы соответствовать повышению ранга Земли. Когда заклинание истекает, и кольцо Земли падает обратно к обычному значению, Раны цели также возвращаются к обычному уровню. Что может привести к смерти, если был нанесен серьезный урон, пока работало заклинание.

Овладение POSSESSION

- **Кольцо/Мастерство:** Воздух 5
- **Диапазон:** 100 футов
- **Зона действия:** Одна цель - человек
- **Продолжительность:** 1 день
- **Подъемы:** Продолжительность (+1 день за 2 Подъема), Диапазон (+25 футов за Подъем), Особые (+1k0 на состязательный бросок Силы Воли за Подъем)

Это страшное заклинание позволяет махо-цукай завладеть другим человеком непосредственное, вселяя свою душу в тело жертвы и контролируя его как марионетку. Заклинатель должен знать имя своей жертвы, а также должен иметь либо каплю крови, либо прядь волос цели. После того, как заклинание сотворено махо-цукай должен сделать состязательный бросок Силы Воли против цели. (Заклинатель может за Подъемы получить несохраняемые кости на этот бросок.) Если цель выигрывает бросок, овладение не удастся, а заклинатель получает 2k1 Ран от рассерженных кансэн, которые набрасываются на того, кто вызвал их. Если заклинатель выигрывает бросок, он полностью берет на себя управление телом жертвы и может использовать его, как считает нужным. Однако он не получает воспоминаний, знаний или инстинктов из тела жертвы. В механических терминах тело имеет свои собственные физические Черты и Преимущества, но ментальные Черты, Ментальные/Духовность Преимущества, Школьные Техники и Навыки идут уже от махо-цукай.

Жертва заклинания ощущает всё способом, наподобие сна. Когда заканчивается заклинание, душа заклинателя возвращается в свое тело, а жертва восстанавливает контроль над собой и

должна столкнуться с последствиями того, что сделала во время одержимости.

Во время владения тело заклинателя находится в коматозном состоянии. Он может закончить владение раньше и вернуться в свое тело по собственному желанию. Если тело жертвы погибает, он немедленно возвращается в собственное тело. Если его собственное тело погибает, когда он в другом теле, не будет места для возвращения, и таким образом, он умирает в момент окончания заклинания.

Прикосновение Смерти TOUCH OF DEATH

- **Кольцо/Мастерство:** Земля 5
- **Диапазон:** 50 футов
- **Зона действия:** Одна цель - существо
- **Продолжительность:** Мгновенно
- **Подъемы:** Диапазон (+10 футов за Подъем), Цели (+1 цель за 2 Подъема)

Самое страшное из всех заклинаний махо, Прикосновение Смерти старит, очерняет и губит цель. Кожа и плоть сморщиваются и чернеют, волосы седеют и выпадают, а сокрушительные боли разрушают тело. Жертва физически стареет на 10 лет и получает 7к7 Ран. Раны можно исцелить обычным способом, но старение уже нельзя отменить. Персонаж, которому повезло быть целью этого заклинания несколько раз (и выжить), останется пожилым и дряхлым.

Скверна Земли Теней

Скверна Земли Теней - это развращающее влияние Дзигоку на мир смертных. Она проникает в мир с помощью различных духовных шлюзов (первейшая и ужаснейшая из них Гнойная Яма в центре Земли Теней) и неустанно распространяется по всему Нингэндо, заражая живых, оживляя мертвых, извращая и искажая растения и животных, даже саму землю и воду. Впервые Рокуган столкнулся с ужасной силой Скверны во время Первой Войны, когда легионы они, гоблинов и других ужасов Фу Ленга вторглись в Империю. На протяжении веков после этого рокугане (особенно Краб, сталкивающийся с ее мощью каждый день) узнали про Скверну гораздо лучше, чем им когда-либо хотелось желать.

Ранние поколения рокуганских сюгэндзя и ученых полагали, что Скверна - "шестой элемент" в мире, элемент разрушения, и поэтому он стремится поглотить пять других. В последние годы они пришли к несколько более сложному пониманию, признавая Скверну как заражение Дзигоку, Царства Зла.

Скверна ведет себя так же, как инфекция или болезнь, распространяясь через контакт и заражение, но обладает собственной волей и целью, с какой никакая реальная болезнь не может сравниться. Как непосредственное проявление Дзигоку, ее целью является разрушение всего к чему прикасается, она подрывает ум и душу так же легко, как и тело. И в отличие от обычной болезни, от Скверны практически невозможно избавиться, после касания чего-то поврежденного, она навсегда останется, будет расти и разъедать чистоту своих жертв. С живыми существами, зараженными Скверной, происходят странные мутации, проявляющие неестественные жуткие силы, они становятся агрессивными и злобными, так как Скверна подрывает их мысли и сны. Трупы, наполненные Скверной, оживают как мерзкая нежить и стремятся уничтожить все во круг себя.

Ничто не находится в безопасности из-за Скверны в мире природы. При распространении загрязнение Дзигоку заменяет природных kami, изначальных духов материального мира, искаженными и злобными кансэн,

Чай Лепесток Нефрита

Несмотря на свое имя, Чай Лепесток Нефрита на самом деле не содержит нефрит. Скорее, это травяной отвар, созданный из редкого вида цветов, культивируемых Братством Синсэя в нескольких монастырях. Питье Чае Лепесток Нефрита позволяет большинству физических и ментальных симптомов Скверны (например, обесцвеченные кожи, неприятный запах, ночные кошмары и т.д.) перейти в стадию ремиссии, а также временно отключить любые Силы Земли Теней, которое могли приобрести персонажи. Однако, это не обратит серьезные мутации.

Пока персонаж со Скверной неукоснительно пьет свой чай каждый день, эта защита остается в силе. Кроме того, персонаж будет гораздо более устойчив к любому дальнейшему росту своей Скверны.

Из-за известных эффектов Чае Лепесток Нефрита, желающие сохранить свою тайну Скверны часто идут на многое, чтобы получить его. Охотники на Ведьм Куни координируются с Братством Синсэя в отслеживании тех, кто получает чай, и безжалостно охотятся на тех, кто занимается его контрабандой. В действительности, несанкционированное владение Чаем Лепесток Нефрита часто считается доказательством Скверны.

духами Скверны. Растения становятся опухшими, деформированными и злокачественными, воздух наполняется неприятными запахами и ядовитыми испарениями, сама почва перестает поддерживать нормальную жизнь, на ней растут только странные и неестественные вещи. В сильно пораженных областях, как Земли Теней, для сюэгндзя осложняется задача сотворения своих обычных заклинаний, так как ками, которые отвечают их молитвам становятся редкими и неотзывчивыми.

Скверна может распространяться различными путями. Проще всего через пассивный контакт. Все, что находится в непосредственной близости от сильного источника Скверны, будет в опасности заражения Скверной. Гнойная Яма, ворота прямо в Дзигоку, является самым мощным источником Скверны в мире, и постоянное распространение ее мощи создало страшные Земли Теней, царство зла, что лежит на юго-западе Рокугана. Земли Теней огромны, но их мощь рассеивается, и ее распространению можно противостоять с легкостью. Со времен строительства Стены Кайу в восьмом веке границы Земли Теней больше не расширяются. Скверна распространяется легче и быстрее с помощью существ со Скверной, и прорыв монстров Земли Теней в Империю часто оставляет за собой Скверну. Использование запрещенных махо заклинаний также вызывает и распространяет Скверну, свободно бродящие кансэн духи проскальзывают в Империю, пытаясь найти души, которые будут слушать песни сирен Скверны.

Простого контакта с объектом или человеком со Скверной может быть достаточно, чтобы подхватить заражение, хотя живые существа с собственной Землей могут сопротивляться этой инфекции с переменным успехом. Более тесные контакты опаснее, такие действия, как поедание пищи или питье воды со Скверной, укусы существами Земли Теней или ранения оружием со Скверной, обрызгивание кровью со Скверной и лимфой такого существа, или поцелуй болотной ведьмы.

Механически, инфекция Скверны представлена рангами и очками, таким же образом, как Слава и Честь, каждый ранг разделен на 10 очков. Когда персонаж накапливает 10 очков Скверны, он получает один ранг и его очки обнуляются. Тем не менее, хоть Честь, Слава и даже Статус может расти или падать из-за различных событий, как правило, Скверна только растет.

Жизнь со Скверной

Как ни странно, жить со Скверной не является незаконным в Рокугане. Однако, незаконно это скрывать. "Укрывание Скверны" считается очень серьезным преступлением, так как любой человек со Скверной имеет возможность распространять ее, ставя под угрозу остальную часть Империи. Человек, у которого будет обнаружена Скверна, или кто признает это, будет находиться под жесткими социальными ограничениями, многие из таких немедленно совершают сэппуку, чтобы смыть позор своего состояния со своей семейной линии. Те, кто не совершил сэппуку, должны терпеть жизнь с ограничениями и самодисциплиной. Им запрещено вступать в брак или рожать детей (иначе они распространят Скверну) и, как правило, запрещено посещения двора, участие в фестивалях или иным образом участие в общественной жизни. Охотники на Ведьм Куни из клана Краба знают об их состоянии и регулярно посещают их, чтобы проверить и убедиться, что их Скверна не растет. В обмен на все эти ограничения они имеют право пить Чай Лепесток Нефрита, специальный травяной настой, усиливающий способность организма противостоять росту Скверны.

Если у человека будет обнаружен серьезный уровень Скверны, Уровень 4 или даже Потерянный, ему не позволят жить. Персонам из самурайской касты иногда предоставляют возможность для сэппуку, особенно, если они все еще кажутся хозяевами собственного ума, но, если они отказываются, их немедленно казнят без исключений.

Скрыть Скверну трудно. Чем больше Скверны, тем больше физических мутации и странного поведения проявляется. Охотников на Ведьм Куни готовят высматривать эти симптомы и поведение, в других кланах также есть внутренние организации, которые охотятся за фактами махо и Скверны, особенно Инквизиторы Феникса и Куройбан Скорпиона (Черная Дозор). Скрывать проявление Скверны от таких наблюдателей и избежать нарушений этикета различного рода, которые могут засветить Скверну, довольно сложно. Конечно, сама по себе Скверна иногда предлагает тонкие способности, помогающие в деле своего сокрытия.

Получение Скверны – активное заражение

Скверна заразна и злокачественная, всегда ищет шанс распространиться. Каждый раз, когда персонаж подвергается Скверне, хотя бы кратко, он должен сделать бросок Земли, чтобы противостоять ей. TN этого броска зависит от тяжести воздействия. Например, пассивное воздействие окружающей среды со Скверной (путешествуя по Землям Теней

Источник воздействия	TN
Путешествие в Землях Теней без нефрита (в день)	10
Ранение в Землях Теней	10
Под действием крови/лимфы со Скверной	10
Физическая близость/контакт с существом с сильной Скверной	10
Использование Малой Силы Земли Теней (где применимо)	15
Ранение (укушен/ужален/оцарапан) существом со Скверной	15
Поражен оружием со Скверной	15
Ношение Знака Они (в неделю)	15
Погружение в жидкость со Скверной (вода или что-то еще)	15
Использование Большой Силы Земли Теней (где применимо)	20
Поедание пищи или питье воды со Скверной	20
Поглощение живьем Они	30

без нефрита) менее опасно, чем непосредственный контакт с существом со Скверной. В ситуациях, когда несколько условий имеют место в одно и то же время (например, укусы существа со Скверной в Землях Теней), бросок делается один раз против наивысшего TN.

Каждый раз, когда персонаж проваливает один из этих бросков, сразу же получает 1 очко Скверны.

Получение Скверны - рост заражения

Однажды попав в персонажа, Скверна будет пытаться расти в нем, медленно разъедая его тело, ум и душу. Незначительной инфекции можно противостоять довольно легко, но Скверна - стойкая и никогда не устает, и пользуется любым моментом слабости. Персонаж, имеющий Скверну, должен периодически делать броски Земли, чтобы проверить удалось ли его Скверне вырасти. Частота этих бросков и необходимое TN растут вместе со Скверной. Каждый раз, когда бросок проваливается, персонаж получает 1 дополнительное очко Скверны.

Персонаж, употребляющий Чай Лепесток Нефрита ежедневно, получает +2k2 к этим броскам Земли. Жить жизнью строгой набожности, медитации, моральной и физической чистоты также может облегчить противостояние росту Скверны, получая бонус от +1k0 до +3k0 на броски Земли на усмотрение ГМа. Многие люди, узнавшие, что обладают Скверной, выбирают уход на покой в специальные монастыри, находящихся в ведении Братства Синсэя и регулярно посещаемые Охотниками на Ведьм Куни, где они могут жить непорочной и простой жизнью, пить Чай Лепесток Нефрита, и надеяться умереть, не став Потерянным.

Уровень Скверны	Интервал проверки	TN
Семя Тьмы	один раз в месяц	5
Уровень 1	один раз в месяц	10
Уровень 2	один раз в две недели	15
Уровень 3	один раз в неделю	20
Уровень 4	один раз в день	25

Защита от Скверны

Главной защитой от Скверны служит священная субстанция, известная как нефрит. Образовавшийся из слез Госпожи Солнце на заре вселенной, нефрит обладает внутренней силой непорочности, что противостоит влиянию Дзигоку. Персонаж, имеющий при себе кусок нефрита, получает бонус +10 ко всем броскам на противостояние получению Скверны. Кроме того, касаясь нефритом потенциально Оскверненной раны в течение одной минуты после ранения, персонаж получает бонус +10 на бросок противостояния Осквернению.

Нефрит не защищает от роста Скверны, которой персонаж уже обладает. Кроме того, с течением времени, когда нефрит поглощает все больше и больше Скверны, его защитные свойства исчезают. Он становится мягким и ломким, обесцвечивается, и наконец, поврежденным и грязным, в конце концов рассыпается в черный ил.

Буси Краба, идущие в Земли Теней, обычно берут с собой небольшие кусочки нефрита для собственной защиты, своей еды и питья от фоновой Скверны этого мира. Они называют их "нефритовыми пальцами" и считают стандартной проблемой экипировки тех, кто собирается в Земли Теней. Как правило, нефритовый палец выдерживает одну неделю, Краб редко уходит в царство Фу Ленга на большее время. Несколько нефритовых пальцев может увеличить это время, но так как они поглощают Скверну в одно и то же время, следующие уже не выдерживают полную неделю. В конечном счете, есть предел времени, как долго нефрит может защищать кого-то в Землях Теней, как показано в таблице.

Количество пальцев	Длительность защиты
1	7 дней
2	13 дней
3	16 дней
4	19 дней
5	21 день
6 или более	22 дня

Эффекты Скверны

Скверна - это проявление силы Дзигоку, и как Дзигоку, она всегда стремится распространить природу Царства Зла, распространяя насилие, ненависть, ужас, боль и разрушение. Она извращает и изменяет все, к чему прикасается, извращает все позы и желания, разрушает жизнь и дает смерть. Живые существа, которым не повезло подхватить Скверну, начинают проявлять неприятные мутации, кожа бледнеет, волосы выпадают или становятся грубыми и маслянистыми, и по мере роста Скверны эти мутации становятся все более и более причудливыми. Еще хуже проявляются ментальные и духовные симптомы. Оскверненные начинают чувствовать насильственные и омерзительные позы, слышать голоса в своей голове, требующие от них совершать зло и разрушение. В конце концов, если не остановить Скверну, она полностью поглотит свою жертву и превратит в ужасного монстра.

Те, кто изучал Скверну, в основном семья Куни из клана Краба, научились распознавать симптомы и эффекты. Они описывают шесть уровней инфекции Скверной, начиная от незначительной пассивной инфекции (почти не обнаруживаемой) и кончая окончательным разрушением, который они называют "Потерянный".

Уровни заражения Скверной

Уровень 0: Семя Тьмы

Персонаж, у которого меньше, чем один полный ранг Скверны, в действительности не считается Оскверненным. Такие незначительные уровни заражения не проявляют никаких симптомов и не могут быть обнаружены с помощью любых известных средств, даже заклинанием, подобно Удару Нефрита, которое специально нацелено на людей со Скверной, оно не нанесет вред человеку с таким небольшим уровнем заражения. В худшем случае жертва может временами испытывать плохие сны.

Уровень 1: Пассивное заражение

Любой персонаж, у которого есть по крайней мере один полный ранг Скверны, но чья Скверна не достигла 2 ранга или выше, считается на уровне 1 заражения. На этом уровне фактические симптомы по-прежнему минимальны, например, персонаж будет испытывать случайные ночные кошмары и иногда будет чувствовать себя болезненным или уставшим. Однако, нефрит теперь будет жечь кожу персонажа, а заклинания, ориентированные на Скверну, такие как Удар Нефрита и Страж Чистоты, теперь будут оказывать на него воздействие.

Уровень 2: Активное заражение

После того, как Скверна персонажа достигнет 2 ранга или выше, считается что он активно проявляет Скверну. Он начинает испытывать различные тревожные физические и ментальные симптомы, такие как ночные кошмары, тошнота и рвота, мышечный тремор и слабые галлюцинации. Его кожа может стать бледной, он может испытывать резкие жар или озноб, или у него может развиться сильный запах тела. Он получает одну Силу Земли Теней по выбору ГМа (обычно Малую, но может получить и Большую, если ГМ пожелает).

Уровень 3: Поглощение

Когда Скверна персонажа достигает 3 ранга и выше, то она начинает поглощать и преобразовывать его личность и характер. Персонаж становится параноиком и проявляет гнев, видя везде врагов. Он начинает слышать шепчущие голоса, призывающие его к неестественным или насильственным действиям. Физические симптомы могут включать инфицирование десен, плохое зрение, волосы становятся грубыми или начинают выпадать, ногти превращаются в когти и так далее. Теперь он получает штраф -1k0 ко всем броскам Социальных Навыков и получает мутацию Земли Теней вместе с дополнительной Силой Земли Теней (Малой или Большой). Во всех случаях мутации и силы выбирает ГМ.

Уровень 4: Губительный

Когда Скверна персонажа достигает 4 ранга или выше, она уже почти управляет им. На данный момент, он является активным очагом заражения, способным распространять Скверну через контакт или продолжительную близость. У него могут развиваться неестественные и богохульные вкусы, такие как желание сырого мяса или увлечение трупами, и начинает чувствовать непреодолимое желание уйти в Земли Теней. Физические симптомы становятся все хуже и хуже, и могут включать в себя почернение десен, глубоко запавшие глаза, кровавый кашель, и хуже. Яростные голоса кансэн заполняют его ум днем и ночью. В любой конфронтации или стрессовой ситуации он должен сделать бросок Силы Воли против TN 15 или реагировать с применением насилия. С другой стороны, призвать к Чести и достойному поведению становится всё сложнее, он получает штраф -2k0 ко всем броскам Социальных Навыков. (Если ГМ использует опцию "Броски Чести", персонаж также получает -2k2 ко всем броскам Чести.) Его связь с Элементами также колеблется, а его максимум Очков Пустоты уменьшаются на 1, хотя его Кольцо Пустоты не меняется. Персонаж получает одну дополнительную мутацию Земли Теней и еще две Силы Земли Теней, на выбор ГМа.

На этом уровне, скрывать Скверну становится чрезвычайно трудно, если она обнаружена, как правило, персонаж будет вынужден совершить сэппуку или же просто будет казнен, как смертельная угроза Империи. Некоторые Куни известны за вскрытие простолюдинов, у которых была обнаружена Скверна на этом уровне, чтобы узнать побольше об ее воздействии.

Персонажи со Скверной

Правила Скверны, представленные здесь, представляют собой видение Рокугана "по умолчанию", в котором Скверна - смертельная и всепоглощающая сила, которая быстро подавляет и пожирает тех, кто попал под ее власть. Тем не менее, ГМ может пожелать запустить кампанию, в которой персонажи не поддаются Скверне так быстро, особенно если они используют клан Паука как фракцию для игроков. В этом случае, мы рекомендуем замедлить темпы роста Скверны либо за счет снижения частоты бросков на рост Скверны, либо уменьшения TN на 5. ГМ также может добавить еще 1 ранг Скверны для каждого уровня заражения, что позволит персонажу дольше держаться, прежде чем стать Потерянным.

По-настоящему амбициозный или нетрадиционный ГМ может позволить игрокам начинать персонажами Потерянными в зависимости от соответствующих ограничений на их выбор. Будьте осторожны, так как это сильно меняет природу и роль Скверны в Рокугане, и, таким образом, это не тот шаг, который нужно принимать легко!

Уровень 5: Потерянный

Как правило, как только Скверна персонажа достигает 5 ранга или выше, он считается Потерянным, он полностью поглощен Скверной. Тем не менее, персонаж с исключительной силой может продержаться немного дольше. Если персонаж имеет по крайней мере одно Кольцо в ранге 6 или выше, он не станет Потерянным, пока Скверна не достигнет 7 ранга.

Несмотря на это, когда персонаж становится Потерянным, он становится собственностью Дзигу, если он умрет, его душа отправится в царство Зла и будет подвергаться пыткам и, вероятно, ее пожрут они. Пока он все еще жив, его разум и тело наполнены абсолютно злобными силой и волей Дзигу.

Несколько вещей происходит, когда персонаж становится Потерянным, и ни одна из них не является хорошей. Иногда Скверна полностью подавляет тело, когда мутации выходят из-под контроля. Это наиболее вероятно, когда кто-то становится Потерянным в Землях Теней или близко к другим крупным источникам Скверны, так как непрерывный поток Скверны через тело полностью разрушает его. В таких случаях тело жестоко и мучительно распадается, превращаясь в массу подергивающейся искаженной плоти, и в конце концов становясь лужей безжизненного ила.

Если жертву обошла эта ужасная судьба, он может стать просто совершенно и окончательно сумасшедшим, став неконтролируемым хищником, который нападает на все находящееся рядом, это так называемые "кричащие сумасшедшие" из Земли Теней. Такие падшие мужчины и женщины теряют Кольцо Пустоты полностью. Все их ментальные Черты сводятся к 1. Их Скверна постоянно устанавливается на самой высокой Черте. Механически они считаются существами Земли Теней, и регулируются правилами Существо из Книги Пустоты.

Однако, в нескольких редких случаях Дзигу может найти им применение (или развлечение), позволив своим жертвам сохранить свои воспоминания и даже знания, так как это склоняет остатки их личности делу зла. Именно этих существ, способных тонко распланировать и организовать дело зла, рокугане обычно называют "Потерянными" (или иногда как Акуцукай, служителями зла). Те, кто становятся Потерянными, сохраняют своё Кольцо Пустоты, но уже не обладают какими-либо Очками Пустоты. Их Скверна продолжает расти обычным образом (пока она не достигнет максимум 10 ранга), но они больше не обладают способностью "Объятья Скверны" для повышения своих физических бросков (смотри ниже). Вместо этого, они теперь постоянно добавляют свой ранг Скверны ко всем броскам, которые используют физические Черты. Они получают до 3 дополнительных мутаций, до 5 дополнительных Малых Сил Земли Теней и до 3 Больших Сил Земли Теней, на усмотрение ГМа. Они могут получить дополнительные мутации и силы позже, если ГМ посчитает это целесообразным.

Потерянный часто ошибочно воспринимается как обладающий своей волей. В действительности, хотя они сохраняют интеллект и самосознание, их желания, убеждения и намерения полностью преобразованы Дзигу. Таким образом, хотя кажется, что они сохранили ту же личность, какой они обладали прежде, чем стали Потерянными, они теперь полностью злые сущности, не способные делать или думать о чем-то, что идет вразрез с задачей Дзигу в разрушении, жестокости и смерти. В игровых терминах Потерянный - NPC, так как он больше не имеет настоящих желаний или своей воли. Столкнувшись с одним из этих Потерянных, который когда-то был другом или членом семьи, является очень ужасным опытом, и большинство рокуган пытаются немедленно уничтожить такое богохульство.

Призыв Силы Дзигу

Часть того, что делает Скверну столь зловещей и обольстительной, состоит в том, что она может казаться предлагает преимущества тем, кто ей обладает. Наиболее очевидные из них - неестественная физическая сила, скорость и выносливость, которые Скверна преподносит тем, кто принимает ее силу. Любой, по крайней мере на 1 уровне заражения, может ощутить новую силу внутри себя, умоляющую ее применить.

Оскверненный персонаж может призвать силу Дзигу в любое время. Он не обязан понимать, что он делает или откуда эта неожиданная сила приходит, он просто использует эту новую силу инстинктивно. Мудрые самураи осторожны с такими подарками, но даже благороднейший воин может поддаваться искушению в моменты отчаяния. Всегда прагматичный Краб активно пользуется этим подарком, формируя специальные тщательно контролируемые штурмовые подразделения из своих Оскверненных буси, обращая силу Скверны против Земли Теней.

Персонаж может применить "Объятья Скверны" на любой бросок, использующий физическую Черту (то есть, любой бросок, который использует Силу, Ловкость, Рефлексы или Выносливость, но не броски урона). Каждый раз, когда он делает это, он сразу же получает 1 очко Скверны, но взамен он получает +1k1 к броску. Персонаж может, если желает, потратить Очко Пустоты на похожий бросок (если это позволяют правила).

Ставшие Потерянными больше не способны получать этот бонус, но вместо этого они постоянно добавляют свой ранг Скверны ко всем броскам, делаемых с помощью физических Черт. Конечно,

внушительный список Сил Земли Теней, к которым они могут получить доступ, делает их гораздо более мощными, по сравнению с теми, кто еще не поддался Скверне.

Силы и мутации Земли Теней

Поддавшиеся Скверне начинают проявлять физические мутации, часто весьма гротескные, и проявляют странные и ужасные способности. Силы и мутации Земли Теней проявляются при увеличении уровня Скверны персонажа. Как правило, их выбирает ГМ в соответствии с природой и желаниями персонажа, так как Скверна всегда стремится соблазнить своих жертв.

Использование сил, предоставленных Землей Теней, обычно приводит к получению еще больше Скверны. Любая сила Земли Теней, у которой зависимый от условий или активируемый эффект (например, получение бонуса к противостоянию магии с Над Элементами, или двигаться дальше, чем обычно, со Сверхъестественной Скоростью), требует от использующего сделать бросок Земли, чтобы избежать получения еще одного очка Скверны. Силы, создающие постоянный эффект, например, Благословение Темного, не требуют таких бросков. В случаях двусмысленности ГМ имеет последнее слово о целесообразности требований при использовании определенных сил Земли Теней, требующих бросок Скверны.

Следует отметить, что перечень сил и мутаций здесь отнюдь не исчерпывающий. ГМ должен чувствовать себя свободно при создании дополнительных мутаций и сил в соответствии с потребностями игры. Примеры дополнительных мутаций могут включать в себя неприятный запах изо рта, облысение, преждевременное старение или обесцвеченные/неестественные ногти.

Мутации

- **Альбинизм.** Ваша кожа и волосы становятся смертельно бледными, возможно даже совершенно белыми. Это очень неприятно внешне, но может быть скрыто с помощью косметики. Вы получаете штраф -1k0 к социальным броскам, если ваш истинный облик известен.
- **Зверь Фу Ленга.** Самая страшная из мутаций, она заставляет вас полностью потерять человеческий облик, деформируя в звериное или чудовищное тело, как правило, четвероногое или раздутое, огроподобный гуманоид. Эту сильную деформацию нельзя скрыть, и она вызывает эффект Страх 3 на тех, кто его видит.
- **Демонические Глаза.** Каждый раз, когда вы находитесь в темноте или в тени, ваши глаза светятся неестественным синим светом. Это позволяет вам смотреть сквозь тьму или другую завесу для зрения (например, дым или туман).
- **Обесцвеченная Кожа.** Ваша кожа становится неестественно бледной или затемненной. Это можно объяснить, как результат затворничества или жизни в дикой природе, но несмотря на это, она влечет штраф +5 к TN для всех социальных бросков.
- **Искаженные Конечности.** Одна из ваших рук или ног, выбирается случайным образом, становится деформированной, что делает ее бесполезной. Это очевидная деформация, которую чрезвычайно трудно скрыть, хотя ее можно объяснить, как результат травмы. Если деформируемая конечность - нога, то вы получаете недостаток Хромой. Если это рука, то вы получаете штраф -3k0 к любым броскам, сделанных с этой рукой.
- **Дополнительный Палец.** У вас прорастает дополнительный палец на руке или ноге. Это очевидная, но незначительная деформация. Она автоматически не предполагает наличие Скверны, но делает заметивших это непростыми, заставляя вас получить штраф -1k0 ко всем броскам социальных навыков. Если палец отрезать, он повторно отрастет в течение 48 часов.
- **Дополнительный Глаз.** Дополнительный глаз вырос где-то на вашем теле. Это дает вам +1k0 к броскам Восприятия и броскам Навыков, основанных на Восприятии, но, чтобы получить эту выгоду, глаз не должен быть прикрыт (и, таким образом, он станет заметен для других).
- **Дополнительная Конечность.** У вашего персонажа прорастает дополнительная рука или нога. Эта конечность Осквернена обесцвеченной кожей, когте-подобными ногтями и т.д. В половине случаев она будет не функциональной, вися безвольно из организма, и в этом случае из-за помехи и неуклюжести вы получаете штраф -1k0 ко всем броскам, основанным на Ловкости и Рефлексах.
- **Раздвоенный язык.** Ваш язык становится длинным и раздвоенным, как язык змеи. Скрытие этой мутации при разговоре или еде потребует бросок Актерство/Осознанность против TN 20.
- **Дурной запах.** Запах вашего тела стал исключительно гнилой и отвратительный, такой, что его невозможно игнорировать. Его не смогут подавить ни мытье, ни духи. Вы получаете штраф -1k0 на все Социальные броски.
- **Кровь Дзигоку.** Ваша кровь становится черной и дурно пахнущей. Тот, кто увидит вас раненым, распознает в этом очевидный симптом Скверны.

- **Щупальца.** У вас прорастают одно или несколько щупалец, которые можно частично контролировать. Вы можете использовать их для подбора мелких предметов, совершения атак с Малым оружием или инициирования Борьбы. Увидев эти щупальца, у вас немедленно распознают Скверну.
- **Грубая Кожа.** Ваша кожа становится грубой и кожистой. Это вынуждает вас выглядеть неестественным или больным, принося штраф -2k0 на все Социальные броски. Тем не менее, ваша неестественная кожа дает вам сопротивление урону, предоставляя Понижение Урона 5.
- **Лик Нежити.** Вы получаете внешний вид, как у нежити, с мертвенно-серой кожей, видимым разрушением кожи и глубоко запавшими глазами. Это уродство нельзя скрыть, и оно вызывает Страх 3 у тех, кто его видит.
- **Мерзкие Зубы.** Зубы искажаются и/или обесцвечиваются, начиная выглядеть бесчеловечно. Они могут стать остроконечными или зазубренными, прорастая как клыки животных, или принимая глубокий коричневый или болезненный желтый цвет и т.д. Соккрытие своих гротескных зубов во время разговора или еды - трудное дело, требующее бросок Актерство/Осознанность против TN 20.

Малые силы Земли Теней

- **Над Элементами.** Сила Дзигоку делает вас устойчивым к обычной магии (не махо). Все обычные Элементальные заклинания, которые могли бы повлиять на вас, получают штраф +10 к TN на бросок заклинания. Тем не менее, теперь вы больше уязвимы перед силой кансэн, и любое махо заклинание, нацеленное на вас, получает Бесплатный Подъем. Любой сюгэндзя, сотворивший Чутье рядом с вами, заметит явное отсутствие ками вокруг вас.
- **Черные Когти.** У вас есть когти из обсидиана, скрытые в ваших пальцах, которые можно выдвинуть, предприняв Свободное Действие. Когти дают вам DR 2k3 к безоружным атакам (вместо обычного 0k1) и считаются обсидианом для целей обхода Понижения Урона и Неуязвимости. Тем не менее, вы чувствуете желание использовать их каждый раз, когда деретесь - вы должны сделать бросок Силы Воли против TN 10 каждый раз, когда начинаете бой оружием, отличным от когтей.
- **Благословение Темного.** У вас неестественное сопротивление боли и физическому вреду. Число Ран на каждом ранге Ран увеличиваются на 3.
- **Кровь Узнает Кровь.** Вы постоянно ощущаете расположение любой части вашей крови или плоти (кроме волос и ногтей), независимо от того, где бы они не находились. Если вы также обладаете силой Кровавое Доминирование (смотри ниже), вы можете отслеживать местоположение любого существа, поглотившего вашу кровь.
- **Дитя Тьмы.** Сила Скверны защищает вас от других слуг Дзигоку. Существа Земли Теней не будут нападать на вас, если вы не будете угрожать им первыми. Если вы сможете общаться с ними, то они могут подчиниться вашим командам, особенно если вы будете казаться им мощным или убедительным.
- **Нефритовое Чутье.** У вас есть врожденное чутье на наличие священных субстанций, таких как нефрит. Вы можете обнаружить присутствие нефрита, хрусталя и обсидиана рядом с вами, на максимальном расстоянии равном 10-кратной Земли в футах. Магическое соккрытие может помешать этому чувству. Вы не можете обнаружить Чай Лепесток Нефрита.
- **Хозяин Крови.** Кансэн - ваши друзья, и у вас врожденный талант для сотворения махо заклинаний. Вы можете творить махо за на одну рану меньше, чем обычно требуется, а количество Скверны, получаемое вами при сотворении, уменьшается на вашу Землю (минимум 1 очко Скверны). Однако, все не-махо заклинания, которые вы творите, имеют штраф +10 к TN.
- **Мастер Теней.** У вас неестественная склонность к темноте и тени. Вы можете добавить свой ранг Скверны в несохраняемые кости на все броски Скрытности. Вы получаете мутацию Обесцвеченная Кожа, если вы еще не имеете ее, так как у вашей кожи развивается затемненный тон.
- **Разум Тьмы.** Вы можете объять Скверну для улучшения ваших бросков с ментальными Чертами (Интеллект, Сила воли, Осознанность и Восприятие) так же, как для бросков с физическими Чертами. Если вы становитесь Потерянным, вы можете добавить свой ранг Скверны ко всем броскам с ментальными Чертами так же, как с физическими Чертами.
- **Чудовищная Сила.** Скверна наполняет ваши мышцы, делая их опухшими и неестественными, отталкивая тех, кто вам встретился. Вы получаете штраф -1k0 для всех Социальных бросков. В свою очередь вы добавляете свой ранг Скверны в несохраняемые кости на броски Силы, Навыков на Силе и бросков урона.
- **Сверхъестественная Скорость.** Скверна дает вам стремительность тела, лучшую чем возможно для кого-то вашего размера и силы. Ваше Кольцо Воды считается на 2 ранга выше

при определении, как далеко вы можете двигаться с Простым или Сложным Действием Движения. В свою очередь вы становитесь суетливым и нервным, не в силах усидеть на месте больше нескольких минут.

- **Нечестивая Выносливость.** Вы можете идти без отдыха и сна до трех дней без штрафов любого рода. Эта сила должна быть реактивирована после трех дней, требуя еще бросок на противостояние получению Скверны.

Большие силы Земли Теней

- **Рядом с Тьмой.** У вас есть возможность временно подавить свою Скверну, делая невозможным ее обнаружение другими. Если вы непрерывно помедитируете в течение 2 часов и делаете бросок Медитация/Силы Воли против TN 20, вы сможете "поглотить" свою Скверну на срок 8 часов. В течение этого времени вы не считаетесь Оскверненным для механических целей, и заклинания, и Техники, нацеленные на Оскверненных существ, не будут влиять на вас. Однако, физические мутации (например, дополнительные конечности) остаются на месте. Эту силу нельзя отключить до окончания ее срока действия. Во время ее действия вы не можете использовать любые другие силы Земли Теней, не можете творить махо и не можете объять Скверну для улучшения своих бросков.
- **Кровавое Доминирование.** Ваша кровь несет вашу волю, и любое существо, выпившее или иным способом проглотившее хотя бы ложку крови (1 Рана), будет подчиняться вашим требованиям. Вы можете сделать состязательный бросок Силы Воли против такой цели, чтобы заставить ее слушаться вас в течение числа часов, равного вашему рангу Скверны. Вы не можете заставить их напрямую убить себя, но все другие команды - в том числе потенциально смертельные, как "дерись с тем они" - должны соблюдаться. Если вы проиграли состязательный бросок Силы Воли, цель будет в курсе вашей попытки, и вы не сможете попытаться подчинить эту цель снова в течение одного полного дня.
- **Избранный Фу Ленга.** Скверна дарует вам неестественную силу воли, позволяя вам отмахиваться от каких-либо попыток влиять на ваш разум и мнение. Любая попытка влиять на вас с Социальными Навыками и Техниками, или контролировать ваш разум при помощи заклинаний, автоматически проваливается.
- **Извлекая Тьму.** Скверна имеет силу навлекать Скверну на других, распространяя свое расстройство. Если вы можете поддерживать физический контакт с другим существом, по крайней мере, 1 минуту, вы можете сделать состязательный бросок Силы Воли. Если вы выиграете, то жертва получает количество очков Скверны, равное вашему текущему рангу Скверны. Если вы проигрываете, то ничего не происходит, хотя жертва испытает чувство тревоги и, возможно, физический холод.
- **Отец Лжи.** Скверна процветает на обмане и укрепляет ваши собственные усилия в обмане, хитрости и манипулировании другими. Вы можете добавить свой ранг Скверны в сохраняемые кости любого броска с Навыками Соблазн или Запугивание, или с Уточнением Обман Навыка Искренность.
- **Поедание Плоти.** Скверна черпает силы из неестественных действий, особенно во вкусе крови и сырого мяса. Вы можете предпринять Простое Действие, чтобы съесть плоть человека или существа, либо мертвого, либо не способного сопротивляться (например, Смертельно Ранен или При Смерти, связан надежно и т.д.). Это несет цели 1k1 Ран (если она еще жива) и исцеляет вам число Ран, равное 5-кратному рангу Скверны.
- **Защита Тьмы.** Вы считаетесь Неуязвимым, таким же образом, как некоторые существа. Всякий раз, когда вы игнорируете урон с помощью этой Силы, ваша кожа светится пульсирующей черной энергией, которую невозможно скрыть.
- **Сила Безумия.** Вы можете извлечь свою физическую сущность для улучшения ваших действий, во многом так же, как обычные люди извлекают Пустоту. Число раз в день, равное вашему Кольцу Земли, вы можете получить Раны, равные вашей Земле, чтобы воспроизвести эффект траты Очка Пустоты. Эту силу нельзя использовать, чтобы уменьшить урон, но любой другой обычный эффект Очков Пустоты можно воспроизвести, в том числе активация Школьных Техник или бонус +1k1 к броскам.
- **Воля Твоего Хозяина.** Скверна не позволит вам по-настоящему умереть, вы слишком нужны для Дзигоку. Если вас убили, то через некоторое время вам позволят вернуться из мертвых в виде разумной нежити. Вы сохраняете все Кольца, Черты, способности, Школьные Техники и Навыки, но больше не имеете Кольцо Пустоты. Ваше тело - нежить, и с течением времени начнет гнить и распадаться.
- **Сила Нежити.** Ваше тело не чувствует боли и продолжает нормально функционировать даже после перенесенного разрушительного повреждения. Вы не получаете штрафы от Ран - независимо от того, сколько Ран вы получили, вы будете продолжать действовать в полную силу, пока вы не будете убиты.

- **Неземная Регенерация.** Скверна наполняет ваше тело ужасной жизненной силой, заживляя раны в течение нескольких минут. Каждый Раунд в начале своего Хода вы исцеляете число ран, равное вашему рангу Скверны. Излеченные травмы не оставляют шрамов, и, хотя вы не сможете вырастить потерянную конечность, ее можно будет прирастить обратно, удерживая на месте в течение нескольких минут.
- **Нечестивая Красота.** Дзигоку хочет использовать вас в качестве лазутчика в Империи. У вас нет каких-либо внешних видимых эффектов Скверны, а любые физические мутации, которыми вы уже обладаете, исчезнут. Вы все еще можете получить силы Земли Теней обычным способом, но они не будут проявлять каких-либо ощутимых физических симптомов. Тем не менее, ваше тело будет мутировать внутренне, чтобы компенсировать отсутствие внешних изменений, демонстрируя излишние или искаженные органы, раковые опухоли и другие искажения.

Книга Пустоты 空の本

Глава Мастера

“Все мы – легендарны. От нас зависит только как закончить сказание.”

– Мирумото Кюдзо

Запуск кампании L5R

Запуск кампании по Легенде Пяти Колец может создать необычные испытания. Рокуган - это сложное общество с богатой историей, сложными кодексами социального поведения и моральных предвкусений на взгляд иноземцев с Запада. Действие и битва остаются важными аспектами игрового мира, будьте уверены в этом, но также выходят на передний план секреты и уловки, интриги и тайны, и болезненное противостояние долга и чести. Таким образом, первая задача для любого ГМа состоит в том, что он должен решить какого рода кампанию он хочет запустить. Здесь нет правильного или неправильного ответа, и безусловно для любой хорошей игры необходима смесь жанров. Не может быть и речи о выборе между строго боевой кампанией или полностью лишенной боя. В действительности, такие кампании могут быть вполне обычными для L5R. Но в конце концов, все видят Рокуган по-разному, и две кампании могут быть совершенно не похожи друг на друга.

Проблема - это сделать такую кампанию, которая удовлетворила бы всех игроков. Как вписать в кампанию Зимний Двор для игроков, предпочитающих играть воинами Краба или Богомола? Все ГМы из L5R боролись с такого рода задачами. В этом разделе мы даем ответы на некоторые возможные вопросы.

Играть Самурая

В любой правильной ролевой игре есть своего рода невербальный социальный контракт, принимаемый всеми, кто садится играть. Эти простые правила помогают ролевой игре идти гармонично:

- Не перебивать.
- Не монополизировать внимание.
- Не грубить другим игрокам.
- Не опаздывать.
- Не говорить по телефону за столом.

Большинство игроков уже знает эти правила без напоминаний, в конце концов, они не отличаются от обычных правил нормальной жизни в обществе.

Однако, Легенда Пяти Колец требует еще одно дополнительное - уважать то, что было раньше. Рокуган - мир традиции, и игра передает эти традиции через причудливые детали и повествование. Игрок за сюгэндзя Феникса не просто играет персонажа-заклинателя, он играет потомка тысячи сюгэндзя Фениксов, кто был до него, приверженца традиций, которые восходят к заре Изумрудной Империи. Самурай Краба не просто суровый воин, он приемник древнего наследия защиты Империи от невообразимого зла. Скаут Единорога - это глаза и уши клана, выжившего в течении восьмисот лет во враждебной пустыне Пылающие Пески. Самурай не только персонаж, он - живое воплощение древней традиции, он чтит свое прошлое и защищает будущее. От того как ГМ сможет внушить такое восприятие в сознание игроков будет зависеть успешность игры и полезность опыта, предоставленного ей.

Большинство ролевых игр представляет индивидуалистический мир, что является отражением современных западных нравов. Работай усердно и будешь вознагражден, достижение приравнивается к заслугам, сила дает право и так далее. Однако, Рокуган - не мир индивидуалистов, это мир кланов и идеалов. Человек не на первом месте - на первом месте семья и клан. Честь и Бусидо задают тон для поведения человека. Безрассудный самурай оказывает своему клану медвежью услугу, растрачивая свою жизнь на глупые поручения. Трусливый или осторожный самурай позорит доброе имя своих предков.

Дальнейшее обсуждение этих понятий происходит дальше в этой главе. В настоящее время ключевая вещь в том, чтобы запомнить, что игра L5R - это взять на себя персонажа не западных нравов. Проблемы редко решаются только путем насилия или запугивания. Тонкость в Рокугане может быть выражена простым изменением выражения лица. Рокуган - не игра про рыцарей и драконов. Это гораздо больше.

Конечно же, каждый может играть грязным ронином, мало заботящегося о традициях Рокугана и грабящего покорное крестьянское сословие... но это необычный тип кампании, если не сказать больше.

Типы кампаний

Самый главный вопрос в любой игре - это "Что вы делаете?". Это довольно проблемный вопрос для L5R, потому что разные кланы имеют разные роли в Империи. Как ГМу создать кампанию, в

которой разные персонажи могут работать вместе? Как буси Краба, придворный Скорпиона, татуированный монах Тогаси и пьяный ронин встретятся и начнут свои приключения?

В этом разделе дается несколько возможных решений для различных типов кампаний, которые могут вместить полный спектр типов персонажей, а также обсуждение того, как запустить более ограниченные кампании, но которые будут по-прежнему удовлетворять игроков с разными вкусами.

Магистраты

В прошлом L5R часто использовала эту структуры кампании как стандартную, при условии, что персонажи являются Изумрудными Магистратами, служащими Императору и Изумрудному Чемпиону в защите Империи. Хотя это старая и часто используемая структура кампании, она всё же может быть эффективной. Назначение всех персонажей Изумрудными Магистратами дает им автоматический повод работать и путешествовать вместе, независимо от того, насколько они разнообразны по своему характеру и предыстории - даже ронина или монаха можно втиснуть в такую кампанию с относительно небольшим усилием. Так как у всех персонажей одно начальство, Изумрудный Чемпион, ГМ может легко послать их туда, где они необходимы. Можно также несколько разнообразить группу, объединяя партию Изумрудных Магистратов с более редкими Нефритовыми Магистратами, которые подчиняются Нефритовому Чемпиону и специально назначены защищать Империю от махо и Земли Теней.

Приключения магистратов охватывают широкий спектр материалов. Изумрудные Магистраты ответственны за борьбу с большим количеством видов преступлений, а также за сбор Императорских налогов и хорошо подходят для приключений, построенных вокруг тайны, расследования и интриги. Тем не менее, они также имеют дело с бандитами, беззаконием, богохульством и проникновением Земли Теней, что дает повод для различных приключений, ориентированных на действие.

Образец приключения для кампании магистрата может включать в себя убийство сановника из клана Журавля в замке Краба. Изумрудные Магистраты имеют власть в расследовании преступления, связанного с несколькими кланами, тем более, что такие инциденты могут легко привести к войне. Магистраты должны попытаться раскрыть преступление, имея дело с придворными Краба и Журавля, которые хотят назначить виновного так, чтобы это нанесло наибольший ущерб их врагу.

Императорские Легионеры

Вместо того, чтобы брать на себя роль магистратов и расследовать преступления, персонажи могут быть членами одного из Императорских Легионов, выполняя по большей части военные задачи, нежели полицейские. Легионы состоят из воинов всех кланов, часто специалистов в одной профессии (Лучники, Спецслужбы, Скауты, Осада, Тактики и так далее). Команды Легионеров, как правило, включают в себя одного или двух специалистов, что дает отличное обоснование включить в группу необычных персонажей, таких как сюэндзя или татуированные монахи.

Императорские Легионеры идут туда, куда захотят в Империи. Хотя у них нет конкретной компетенции Изумрудного Магистрата, их общая задача - обеспечение справедливости и подавление восстаний и инакомыслия. Империя предпочла бы, чтобы ее граждане думали, что такое не происходит в ее границах, но истина более прозаична, и задача Императорских Легионеров состоит в том, чтобы следить за тем, чтобы волнения и восстания не распространялись. Как и у Изумрудных Магистратов, их долг выходит за интересы одного клана.

Если кампании Магистратов имеют тенденцию сосредотачиваться на тайнах и интригах, то кампании Легионеров вовлечены в борьбу с повстанцами и в бои с бандитскими группировками, воинственными культами, крестьянскими восстаниями, межклановыми войнами и других подобными проблемами. Однако, они редко имеют дело непосредственно с Землями Теней, и, как правило, оставляют эту честь клану Краба.

Обе кампании, Легионер и Магистрат, лучше всего подходят для игр, где ГМ скупое дает поручения от начальства, а игроки берут на себя активную роль. Образец приключения этого типа может вовлечь игрока в разбор пограничной стычки между двумя соседними кланами. Пока война еще не объявлена или даже утверждена Императором, но слух дошел до столицы, и теперь Легион должен подавить акты восстания этих двух непримиримых соперников. Если это означает кровопролитие, так тому и быть.

Кампания Земли Теней

Кампания Земли Теней - действие и ужас, бросающие персонажа на борьбу с силами Дзигоку. Скорее всего персонажи были назначены на Стену Кайу либо в наказание за ошибки, либо для демонстрации единства с кланом Краба. Оскверненные персонажи легко впишутся в такого рода кампанию, такие мужчины и женщины часто вступают в особое подразделение Краба известное как Проклятые, чтобы дожить свою короткую жизнь в сражениях против Земли Теней.

Такого рода кампания предлагает очень разные задачи, нежели перечисленные выше, так как она бросает персонажей в непримиримую битву с наиболее грязными и страшными врагами Империи. Но это не означает, что каждый день должен проходить в отчаянной битве, кампания Земли Теней может и должна внести тему ужаса, тайны и (часто обреченной) романтики. Кампания может не ограничиваться Стеной Кайу - в течение эпох войн или тяжелой опасности для Империи, таких,

как Война Кланов или Вторжение Кали-Ма, силы зла могут угрожать любому региону Рокугана.

Хотя кампания Земли Теней может показаться ориентированной на действия, это не обязательно так. Земли Теней действительно страшный враг, и не в последнюю очередь потому, что он способен быть коварным и проникнуть в Империю всеми возможными путями, медленно вытравливая личности тех, кто страдает Скверны. Кампанию Земли Теней можно легко сделать темным, тревожным опытом в ужасе и паранойи, если ГМ и игроки падки на такого рода вещи. Навлечь ужас на группу самураев – сложная задача, так как страх смерти (стандартное средство создания страха) это не очень эффективно с персонажами, которых с детства учат принимать смерть без колебаний. ГМ должен искать другие пути атак, такие как эмоции персонажей, фобии и психологическое давление.

Образец приключения экшн-игры в Землях Теней может включать в себя самурая, уходящего в Земли Теней, чтобы спасти застрявшее подразделение Краба, или охотящегося на них, который разрушил часть Стены и проник в Империю. Во времена кризиса персонаж может быть отправлен в любую точку Империи в ответ на слухи о чудовищах Земли Теней или вспышках махо. В более психологически-ориентированной кампании можно назначить персонажа в удаленный форпост Краба, командир которого начинает себя странно вести, усиливая хаос и конфронтации. Это поведение – результат давления долга или же он стал одержим или заменен оборотнем? Кампания, связанная с Землями Теней в Империи, может включать в себя деревенских детей, говорящих о странной бледной старой женщине, живущей в хижине в лесу за городом. Конечно же, никто ничего не знает о женщине или хижине, но дети настаивают, что она там, но только по ночам...

Арбитры/Регенты (Сиккэн)

Если ГМ ищет более социальной и ориентированной на придворных кампании, персонажей можно назначить в качестве сиккэн, агентов Императорского Вестника, которые работают для сохранения мира Империи. В сиккэн кампании персонажи становятся дипломатическими арбитрами и ведут переговоры о перемирии между враждующими группировками, семьями и кланами. Сиккэн, в основном, послы на службе у Императора, которым поручено решить проблему, прежде чем она разовьется в нечто, с чем уже сам Император должен разбираться. Фактически, если сиккэн сделает свою работу, никто и никогда не услышит об этом.

Сиккэн кампания особенно подходит группам, где несколько игроков хотят играть придворных или дуэлянтов, так как эти два типа самураев наиболее полезны для таких обязанностей. Сюгэндзя может найти своё место в поддержке дипломатических отношений с властью ками, а обычные буси служить в качестве телохранителей и сопровождения, охраняя дипломатов, когда все пойдет наперекосяк.

ГМ может создать узел приключений и проблем, который сиккэн нужно разрешить, от малых, воспринимаемых незначительной честью, до более важных событий, как надзор за церемонией гэмпуку или даже обеспечение казни опасного преступника. Некоторые кланы подходят на роль арбитра лучше, чем другие, но кое-что можно сказать и про самураев Краба или Льва, легко смотрящих на напряженности между двумя соседями на грани войны. Можно также отметить, что сиккэн кампания особенно хорошо подходит для персонажей Императорских Семей и Малых Кланов, так как у них меньше пристрастий, препятствующих решению. В общем, самурая в этой ситуации нужно отойти от своих семейных и клановых связей для блага Империи, что сделает интересными игру и разработку персонажа.

Особый подвид этой кампании подходит для опытных игроков, которые хотят играть на более высоком уровне, и состоит в том, чтобы игроки играли сиккэн, служащих молодому Императору, прежде чем он достигнет совершеннолетия. Такие арбитры известны как сэссэ и служат как регенты, советники и личные помощники молодого Императора до его совершеннолетия (после этого они становятся известны как кампаку). Такого рода кампании будут в основном о том, чтобы следить, что кланы не воспользуются молодым Императором, нежели снижение напряженности между кланами. Такая игра будет держать персонажа близко к Императорскому Двору, пока Император не сможет править без постоянных советов и консультаций.

Образец приключения может включать в себя опытного правителя Журавля, который настаивает на встрече с Императором, но чей грозный престиж может быть пугающим для молодого монарха. Персонажи, уважая пост правителя и одновременно выполняя потребности Империи, должны провести повестки дня, которые мог бы иметь Журавль. Это может привести к большим проблемам для сэссэ – позор, потеря политической поддержки, личные угрозы.

Императорские картографы/Скауты

Завуалированным оправданием для персонажа, исследующим Империю Рокугана без юридических обязанностей, может служить работа Императорским картографом или разведчиком. В такой кампании низкоуровневый самурай может путешествовать по любому уголку Империи на определенную сессию, имея дело с "Приключением-де-Жур". В этой кампании может отсутствовать логическая согласованность, как при участии магистратов или сиккэн, в ней также отсутствует любая потребность четко придерживаться Императорских обязанностей или полномочий от Изумрудного Чемпиона.

Такая кампания более расслабленная и непринужденная по своей структуре, что позволяет персонажам сосредоточиться на разведке каждого уголка Империи. Действительно сложная кампания для амбициозного ГМа позволит персонажам пойти туда, куда они захотят в той или иной сессии игры, с ГМом, разработавшим планы на полуимпровизационной основе, персонажи исследуют различные части Империи.

Образец приключения этого типа может включать персонажей, наткнувшихся на забытую святыню или потерянную реликвию. Без средств под рукой для ее оценки в деталях разведчики должны определить ее отношение к Империи и решить, что нужно сделать с этой зловещей или потенциально опасной новой силой.

Отокодэтэ (Братья по оружию)

Этот стиль находится среди самых простых кампаний для начинающих с правильной подготовкой, персонажи образуют небольшую группы самураев, которые не принадлежат ни одному клану, но придерживаются определенной идеологии. Персонажи могут быть ронинами, которые объединились для взаимной поддержки (обычно используется термин "отокодэтэ", что в переводе буквально "мужское товарищество"). В более зловещем свете они могут быть членами культа или тайного сообщества, устанавливающего новый мировой порядок. Возможно, все они являются членами заговора Годзоку, пытающиеся подорвать власть Императора. Углубляясь в крайности, персонажи могут принадлежать культу смерти подобно Заклинателям Крови, преследующих нечестивую судьбу.

Полный перечень таких тайных групп мог бы дать материал для еще одной книги, и в действительности нет предела тому, что можно сделать моделью кампании. Персонажи должны просто согласиться с идеалами своей группы. Если они хотят принадлежать к более крупной организации (Заклинателям Крови, Годзоку, Колат, различным бандам ронинов), то всё это потенциально возможно.

Кампания, построенная на этой структуре, может привести к интересным и мощным моральным дилеммам для персонажей, так как у них начнется конфликт между стандартами Рокугана в Бусидо и их лояльностью к своей группе. В зависимости от подхода, принятого ГМом, такого рода кампании могут стать историей искупления или мрачным рассказом о моральном разрушении и падении.

Группы не всегда должны быть разрушительными. Персонажи могут принадлежать группе самураев, строго посвященной искоренению Скверны или противостоящей вышеупомянутым группам. Тем не менее, это все равно приведет к натяжениям с ожидаемым долгом перед своим кланом и создаст большое количество осложнений.

Ограниченная Кампания

Большинство игроков склонны считать, что в кампании позволено быть любым персонажем из любого клана или фракции. Тем не менее, это не так. Если у ГМа есть определенная концепция сюжета, то у игроков не будет полной свободы с выбором персонажа.

Хорошим примером такого подхода будет кампания, происходящая при дворе правителя Журавля, с игроками, которые берут на себя роли друзей, союзников и вассалов даймё, имея дело с различными угрозами его правлению. ГМ может представить весь спектр угроз и вызовов игрокам в такой кампании, начиная от дворцовых интриг и кончая бандитским нападением. Как персонаж Краб или Скорпион может вписаться в такую кампанию? Ответ, конечно же, никак, и ГМ должен ясно дать понять это перед игрой.

Такого рода кампании могут быть очень полезны, так как позволяют игрокам глубоко взаимодействовать с одним местом и его жителями. Однако, некоторые игроки не любят ограниченные кампании из-за ограничений на параметры персонажей. Если ГМ и игроки приблизились к такого рода кампании из совместной точки зрения, обсуждая свои понятия и типы персонажей, которыми они любят играть, многие из этих возражений можно преодолеть, и в результате получить отличную игру. В частности, ГМ должен поощрять игроков смотреть на ограничения в качестве стимула к творчеству, а не ограничения в нем. Возьмем в качестве примера кампанию выше и предположим, что игрок обычно любит играть большим верзилкой воином Краба. После обсуждения с ГМом, этот игрок может решить взять Дайдодзи, который обучался на Стене Кайу - воин, обученный Крабом, но он все еще Журавль, способен взять на себя значимую роль в кампании во время игры типом персонажа, которого он любит. Этот вид совместного подхода может предоставить гораздо более приятную игру, так как игроки и ГМ участвуют в выборе персонажей и структуры кампании.

Кампания Нулевого Ранга

Церемония гэмпуку означает, что самурай достиг совершеннолетия, может носить дайсё и готов принять на себя ответственность быть частью наиболее важной касты Рокугана. До того, как стать самураем, он персонаж 0 ранга, молодой, изучающий мир и Империю. Такие молодые люди по-прежнему учат все, что нужно знать, прежде чем приступить к жизненному путешествию на ближайшие 25 лет. Однако, они наивны, а мир вокруг них огромен. Ни один самурай не может в полной мере понять все вокруг без надлежащего обучения.

Бывает такое, что самурай такого низкого положения иногда отправляется набраться опыта, которому сэнсэй не может научить, в среде, которая соответствует его будущему месту в жизни (т.е. их Школьная профессия). Буси Лев, скорее всего, подготовится к жизни солдата, служа в качестве курьера или аналогичной вспомогательной роли, которая не требует большого навыка. Буси Хида, с другой стороны, как правило, озадачивается принесением головы врага из Земли Теней. Исава будет путешествовать в другие библиотеки, чтобы узнать новую магию или изучить тайные свитки. Журавль посещает родственников, узнает новые искусства, посещает различные дворы и обучается основам политики. Тогаси может потратить месяцы в изолированной медитации, или путешествовать везде, куда ноги понесут. Цели у самураев 0 ранга каждого клана разные, и каждая семья или школа может потребовать что-то важное от своего молодого самурая. Наиболее полезным является то, что однажды герой подтвердит, что он готов завершить свою церемонию гэмпукку - величайшая честь в жизни молодого самурая.

Если ГМ хочет запустить кампанию 0 ранга, то он должен прийти к соглашению с игроками относительно лучшей цели для своих персонажей до начала игры. Что является наиболее важным, то это то, что игроки создают персонажей из кланов, которые хорошо работают вместе. Кроме того, надвигающаяся церемония гэмпукку персонажа - это время для подарков, каждый из которых может пригодиться во время жестких приключений, с которыми им придется столкнуться в стремлении к своей цели 0 ранга.

Самураи 0 ранга имеют несколько больше социальной свободы, чем их братья 1 ранга. В конце концов, они все еще учатся кодексу Бусидо, а от взрослых ожидают рекомендации и наставления в пути самурая, нежели обиду на их неопытность. Это вопрос долга помогать молодым самураям узнать свой путь в мире. Это может сделать кампанию 0 ранга очень подходящей для новых игроков, которые могут учиться путем Рокугана вместе со своими персонажами. С другой стороны, самураи 0 ранга - излюбленные мишени манипуляций Скорпиона и Журавля, и ГМ может бросить вызов молодым персонажам с помощью таких противников.

Игра двух игроков

Большинство RPG кампании хорошо идет при большой группе игроков. Три, четыре или более персонажей могут покрыть все необходимые задачи команды, а также с таким количеством кланов и профессий на выбор, не будет двух похожих групп персонажей. На самом деле многие игроки считают, что без большого коллектива в игре может отсутствовать разнообразие и глубина персонажа.

Тем не менее, группа из двух игроков может подарить игрокам совершенно новый опыт игры. ГМ может сохранять плавность действия, позволяя игрокам иметь больше времени на межличностные сюжетные линии. Конечно же, не с любым типом кампании это так хорошо работает. Игра, ориентированная на войну или конфронтации персонажей с опасностями, такими как они, быстро застопорится, если дополнительные персонажи не помогут хотя бы численностью. Тем не менее, игра, ориентированная на интриги, тонкости и хитрости, может и должна иметь меньше игроков, чтобы увеличить время на каждого из них.

Следующие виды кампании для двух игроков описывают несколько вариантов для тех, кто хочет попробовать этот вид игры. В каждой опции игроки могут выбрать персонажей из одного клана или из разных кланов, если смогут обосновать свои отношения. Любая из этих кампаний может быть переделана в игру одного игрока.

- **Магистрат или Сюгэндзя Куни + Помощник Эта.** Магистраты, особенно из Кицуки, печально известны своей одержимостью доказательствами, и им часто требуется эта для работы, которую самурай посчитал бы "нечистой" (смотри Книгу Воздуха): подъем тел, перенос и хранение некоторых видов доказательств, а также выполнение других подобных неприятных задач. Магистрат, хорошо осведомленный о бренности или несовершенстве Бусидо, может даже лечить эта, особенно учитывая насколько он зависит от него. Для этого стиля игры идеально подходят детективные кампании с множеством подробных тайн. Персонаж-эта не имеет никаких Техник, имеет ранг 1 в каждой Черте, 8 Очков Опыта на Торговые и Низкие

Правила для самурая 0 ранга

Самурай 0 ранга начинает с рангом 1 в каждой черте (не учитывая бонусы от семьи и школы, которые применяются как обычно), плюс бонусы от школы и семьи. Герой начинает с 4 Навыками, которые начинающий самурай получает от своего школьного обучения, и 25 стартовыми Очками Опыта. Они имеют право получить только на пять очков от Недостатков, и не могут взять Преимущества или Недостатки, основанные от социального продвижения или понижения в должности (например, Социальное Положение). Они не имеют Школьную Технику 1 ранга (сюгэндзя не получит Гармония или Разлад), и получают только самую основную экипировку. Персонажи 0 ранга не могут носить катану, хотя они могут носить другие виды оружия (в том числе вакидзаси), как знак их самурайского положения.

Навыки и, возможно, один или два Бугэй Навыка. Игрокам следует помнить, что самурай является гораздо более важным, чем эта, и поэтому они должны будут доверять друг другу и иметь хорошие отношения, как в игре, так и вне игры, чтобы предотвратить любые обиды в игре. Жизнь эта не является легкой - его могут убить в любое время любой самурай, независимо от клана. Эта даже не пускали в большинство зданий за исключением специального разрешения самурая, и, безусловно, к нему будут плохо относиться почти всюду. Если вы - эта, то знайте, что даже к лошади будут относиться лучше, чем к вам, а вы не сможете даже прикоснуться к ней.

- **Магистрат + Писарь.** В этой ситуации писарь документирует и проверяет все иски, которыми занимается магистрат. Хотя может показаться, что внешне это похоже на вариант эта, описанный выше, писарь всё же может читать и писать и является членом самурайской касты. Кроме того, этот союз позволяет индуктивному и дедуктивному игрокам в полной мере использовать свои таланты сообща. В Рокугане редко имеется место для дедуктивного рассуждения, но с достаточными доказательствами писарь может проверить многие иски, которыми занимается магистрат.
- **Сюгэндзя + Стажер.** Один игрок играет за сюгэндзя 1 или 2 ранга, в то время как другой является стажером 0 ранга, как раз перед церемонией гэмпуку. В этой кампании нижестоящий сюгэндзя будет вторичным по отношению к вышестоящему с точки зрения навыков, но не обязательно с точки зрения повествования. Хороший ГМ может обеспечить более тесное взаимодействие для стажера, возможно, сосредоточив внимание истории на молодом самурае со слишком большой силой.
- **Буси + Сюгэндзя.** Классическая пара, для этой кампании есть бесчисленное множество идей, сочетающих эти роли: двое друзей, которые знают друг друга с детства и проводят много времени вместе, ёдзимбо назначен защищать сюгэндзя, магистраты (Клановые или Императорские) служат воле Империи, или эмиссары посланы исследовать или следить за событиями в другой области. Кампании такого типа выгодны наличием двух персонажей из одного клана, дополняющие таланты друг друга. Просто помните, избегайте зацикливания на стереотипах.
- **Буси + Асигару или Будока.** Самурай командует обычным человеком, жаждущим быть кем-то более значительным. Он стремится изучить кодекс Бусидо и подражать пути самурая. Будока или асигару в конечном счете может присягнуть на верность клану, в качестве кульминации истории, но в то же время, он должен служить своему господину буси.
- **Знать + Ёдзимбо или личный чемпион.** Хотя мало кого из буси можно увидеть с разбирающимися за него солдатами с его вызовами, хорошо известный дворянин, придворный или сюгэндзя, вероятно, будет иметь по крайней мере одного ёдзимбо. На самом деле ГМ может назначить самураю-персонажу нескольких ёдзимбо, делая его более-менее важным в группе. В достаточной степени из ролевой игры можно многое извлечь при такой расстановке персонажей. В большой группе все персонажи могут быть ёдзимбо, а роль знати возьмёт на себя NPC.
- **Придворный + Посол.** Если нет второго игрока, то посол может легко стать NPC. В этой кампании посол происходит из другого клана или даже другой нации (из Пылающих Песков, заморских царств Трэйн и Мереназ, или какой-либо другой страны, созданной ГМом). Придворный и его окружение сопровождают посла в столицу, крепость какого-либо клана или в другое важное место Рокугана, обходясь насколько возможно почтено и уважительно по пути. Иностранцы добавляют непредсказуемый элемент своими странными культурными нормами, а также возможные незаметные обиды на посещаемых территориях, которые персонажи должны сгладить.
- **Проводник + Картограф.** Игрокам, которым нравятся фронтиры из других фантазийных ролевых игр, понравятся такого рода кампании. Проводник и картограф могут составлять карты нецивилизованной части Рокугана или уйти за горизонт на поиск новых земель для поселений. Единорог пересек великие горы, но никогда не был в морях. Возможно, Синдзё и Утаку ищут новый путь куда-то, или, может быть, их поиски зашли в тупик из-за каких-то событий.
- **Опозоренный Самурай.** Двум (или более) самураям из одного клана или семьи было приказано совершить сэппуку, но они отказались. Господин приказал изгнать их из семьи, и теперь они должны идти по Рокугану как опозоренные ронины. Это может стать любимой игрой для персонажей, ненавидящих исполнять приказы, хотя они должны будут следить за собой во избежание нападения вышестоящих самураев своего бывшего клана.
- **Учитель + Ученик.** Старик и молодой человек - проверенное временем сочетание, как в азиатской, так и в западной истории. В Рокугане эта тема создает учителя и ученика, обязанных вести себя в соответствии со своим положением. Ученик должен задавать бессмысленные вопросы, чтобы учитель мог направить его к истине. Учитель, в свою очередь, должен

иметь ответ на каждый заданный вопрос, независимо от его загадочности. ГМ должен дать сэнсэю (учителю) больше Очков на Навыки, хотя и меньше на Черты, а ученик наоборот будет ограничен по Навыкам.

- **Супруги.** Знающие друг друга игроки могут чувствовать себя достаточно комфортно, играя персонажей-супругов. Практически любую из указанных выше комбинаций можно интегрировать с этой кампанией. Другая идея заключается в том, чтобы играть за очень маленький город или цитадель, в котором один из персонажей просто заботится о доме, а повествование возникает из соперничества и споров между соседями, другими семьями и т.д.

Солнце и Луна: Балансировка персонажей и кампании

Одна из ключевых проблем перед ГМом - это баланс игры, нужно поддержать уровень напряжения в игре под контролем. Игроки слабо ограничены в покупке для персонажа уместных параметров и навыков - Ловкость, Рефлексы, Кэндзюцу и так далее. Некоторые игроки могут никогда не поднимать Силу Воли или Силу, или приобрести целый ряд навыков в ранге 1 во время создания персонажа для лучшего снижения стоимости в Очках Опыта позже в игре. Кроме того, некоторые игроки могут намеренно купить Недостатки, которые легче "симулировать" (т.е. те, которые требуют только, чтобы вы их обыграли), получая очки "на халяву". Мудрый ГМ найдет способ уберечь игроков от такого рода искушений.

При создании персонажа можно обеспечить баланс игры с самого начала. Помимо установки лимитов на доступность кланов или семей (как обсуждалось ранее в этой главе), ГМ может также наложить ограничение на то, что игроки могли бы или не могли бы приобрести, тем самым помогая определить место персонажа в своей вселенной. Стоит помнить, что многие великие самураи NPC в истории Рокугана имели мало Недостатков, если вообще имели, и ГМ может свободно наложить вето на однорукого эпилептика ронин буси, пытающего стать следующим Чемпионом клана Феникса.

Одним из доступных ГМу вариантов является ограничение количества доступных Недостатков. Правило по умолчанию в L5R говорит, что от Недостатков можно получить максимум 10 Очков Опыта, но в игре с несколькими игроками эти очки можно быстро увеличить. И ГМ вскоре обнаружит себя пытающимся не вести подробный рассказ, а учитывающим каждый Недостаток, чтобы он использовался в каждой сессии (или, по крайней мере, настолько часто, как он стоит). Это издание Легенды Пяти Колец RPG стремится уменьшить это бремя путем награждения дополнительными Очками Опыта игрока, который помнит про отыгрыш своих Недостатков, облегчая работу ГМа. Тем не менее, некоторые предпочитают более строгое ограничение на Недостатки. Например, ГМ может установить, что каждый персонаж может иметь только один существенный Недостаток, определяющий их. ГМ также должен свободно запретить какие-либо конкретные Недостатки, которые кажутся контрпродуктивными в текущей истории или стиле игры.

Также рекомендуем вести баланс персонажей при запуске кампании, охватывающей весь спектр самурайской жизни, где каждый самурай будет писать стихи, рисовать, охотиться, посещать храмы и вообще придерживаться добродетели Бусидо и социальной любезности и ожиданий от самурайской касты. В такого рода кампании ГМ может законно требовать потратить определенный процент стартовых Очков Опыта на Высокие Навыки.

Этот вид хорошо сбалансированной кампании также имеет преимущество в том, что активно препятствует игрокам создавать одномерных персонажей. Игрок, постоянно тратящий все свои Очки Опыта на боевые Черты и Навыки, вскоре обнаружит своего персонажа, мощного воина, катастрофически неспособным на действия при дворе. Возможность сокрушить противника одним ударом с помощью тэцубо имеет мало пользы, когда Скорпион бросает вам вызов на игру Саданэ. Конечно, ГМ должен убедиться, что этот урок учтут и в противоположной ситуации, придворный с полным охватом социальных и художественных навыков обнаружить свою беспомощность, когда начнется схватка, тем самым поощряя его взять несколько рангов Кэндзюцу или Посохи.

Приключения и структура

Кампания в ролевой игре состоит из серии приключений, написанных ГМом и представленных игрокам. Разные ГМы применяют разные подходы к детализации своих приключений, одни предпочитают создать основную линию и импровизировать, в то время как другие предпочитают строить более сложные приключения с точным сюжетом и подробными описаниями. Ни один подход "не лучше", чем другой - ГМу следует использовать метод, который лучше всего подходит для его воображения, навыков и стиля игры.

Независимо от того, как вы пишете свое приключение, как свободные очертания или подробный рассказ, для эффектного приключения вы должны понимать структуру истории. Хорошая структура построена из жизненно важных компонентов для хорошей ролевой сессии - обстановка, персонажи,

зацепки, выбор, вызов, повороты, причинности, кульминации, последствия, тема и тон. Каждый из этих компонентов очень важен, и, если вы стремитесь быть хорошим ГМом, вы должны знать о них (даже неявно), а иногда и обрисовывать их перед игрой.

Обстановка очень проста, но жизненно важна. Где происходит приключение, и где в нем персонажи? Без обстановки ваши игроки будут бесцельно бродить по пустому холсту. Хотя это может сработать в экспериментальной игре, в нормальной ролевой кампании обстановка не может быть исключена. Должно быть что-то, что задает тон и тему вашей игре. Например, скорее всего, игра о придворных будет проходить в городах и в помещениях. Мало причин выйти на улицу при споре с Журавлем, если это не вызовет некоторое чувство у него. С другой стороны, ближайший потолок в военной кампании можно увидеть только в палатке генерала. Руководство по локациям (позже в этой главе) предоставит список потенциально возможных обстановок.

Также крайне важны для любой истории персонажи. Если вы не делаете немецкий постмодерн фильм о замене человечества техникой, вы не сможете рассказать историю без персонажей. И персонажи игроков, и ваши NPC добавляют жизненно важные элементы в вашу кампанию. Многие приносят в игру характер персонажей игроков, но несмотря на это, ГМ также должен быть уверен, что NPC такие яркие и запоминающиеся личности, трехмерные люди, а не картонные заполнители. ГМу не следует путать причудливость с характером. Не каждый NPC должен быть хромым со странным голосом и косыми глазами. Персонажей можно выделить и сделать запоминающимися гораздо более тонким способом, и особенно тем, как они реагируют на персонажей игроков.

Наиболее важными компонентами хорошего персонажа являются комплексность, гибкость, находчивость и цели (как личные, так и глобальные). NPC должны иметь свои собственные цели и свои собственные возможности, которые могут или не могут идти вразрез с интересами игроков.

Зацепки - это термин, используемый для описания трюков и инструментов, которые ГМ может использовать для вовлечения персонажа в приключение. "Зацепление" персонажей традиционно проходит ГМом собственноручно, и он же решает, что получит каждый персонаж за участие. В L5R эта проблема усугубляется ликвидацией жадности в качестве варианта. Хотя во многих традиционных фантазийных играх для определенного поведения используют золото и магию, самураи редко, когда можно мотивировать такими вещами, по крайней мере в теории. Вместо этого, его действия диктуются долгом и честью. Таким образом, попытка вовлечь всех персонажей в историю, независимо от клана или фракции, может утомить даже самого опытного ГМа.

Однако, в правильно запущенной кампании бремя создания зацепок не должно ложиться исключительно на плечи ГМа. Дайте шанс игрокам самим вовлечь себя в историю. Спросите каждого из них, что он делает в Рёко Овари? Что привело их к Чайному Дому Жемчужный Бутон? Когда игроки вкладываются в действия своих героев, они имеют гораздо больше шансов стать заинтересованными в приключении и следовать ему до конца без необходимости дальнейшего подталкивания.

Выбор (в частности, относительный выбор) - это обратная сторона зацепок. Игроки любят принимать решения, особенно значимые решения, влияющие на судьбу их персонажей. Никто не хочет идти через приключение, слушая, как ГМ зачитывает запрограммированные события, инициированные другими событиями. В таких случаях игроки понимают, что находятся внутри чужого романа, из которого нет выхода. Хуже нет приключения, в котором выбор ограничен самыми простыми вариантами левый/правый, север/юг, да/нет. Выбор должен быть в изобилии всегда, и всякий раз, когда это возможно, он должен иметь смысл и ценность для игроков и их персонажей. На самом деле, трудный и болезненный выбор - один из признаков ролевой игры в самурайском мире, и ГМ должен стремиться предложить именно такую ситуацию игрокам.

Вызов - ключевой элемент для игр, всех игр, а не только ролевых. Без вызова персонаж успешен во всем, нет ничего рискованного, а в конфликтах не хватает какой-либо напряженности. Вызовы определяют пределы персонажей. Это может досаждать тем игрокам, которые хотят "выиграть" во всем, но и они также помогают обеспечить более полноценную концовку вашим рассказам. Персонажи, которые должны упорно трудиться, чтобы победить злодея, будут вознаграждены эмоционально и лично, а не просто Очками Опыта.

Поиск нужного уровня вызовов может стать чем-то вроде натянутого каната. Слишком много проблем, и игроки будут разочарованы и раздражены. Слишком мало, и приключение вырождается в бессмысленную прогулку на пикник. ГМ должен анализировать тон игры и уровень удовольствия игроков. Здесь, как и во многих других местах, хорошая ролевая игра раскрывается как взаимодействие между ГМом и игроками. Опытный ГМ принимает к сведению отзывы игроков, как заметные, так и косвенные - уровни раздражения, скуки, веселья и т.д. Эти сигналы говорят ГМу, когда нужно притормозить, а когда поднять напряжение. Вызовы в истории должны соответствовать потребностям игроков, а также устанавливать общий тон и тему игры.

Следует отметить, мимоходом, что игра в азиатском стиле, как L5R автоматически не требует от игроков "выиграть" и преодолеть все вызовы для того, чтобы получить удовлетворительный игровой опыт. Важность трагедии в L5R будет обсуждена более подробно далее в этой главе.

Сюжетные повороты держат игроков в напряжении. Сколько раз вы читали книгу или смотрели фильм, точно зная, что произойдет в очередном сюжетном повороте? Если персонажи будут всегда завершать свои миссии без икоты или осложнений, а их стратегическая сторона может чувствовать себя вознагражденной от таких быстрых и легких путей к победе, то скоро это всё перерастет в мучения и скуку. Предсказуемая история - незапоминающаяся история, не хватает последствий и оттенков. Сколько эпизодов телевизионного шоу, подобного этому, вы смогли бы посмотреть?

Тем не менее, хороший сюжетный поворот не только внезапный причудливый изворот событий. Узнать, что их даймё все это время был злодеем - почти как клише, как история вообще без сюжетных поворотов. Узнать, что у него тайный союз с сюэндзя Ёго - уже лучше. Узнать, что Ёго является членом культа Заклинателей Крови, еще больше наращивает напряжение. Узнать, что пара Охотников на Ведьм Куни были осведомлены обо всем этом, добавляет еще один слой в историю. И окончательный поворот в том, что персонажи должны убить Ёго и Куни, чтобы скрыть позор своего даймё. Вот это уже хороший набор сюжетных поворотов.

Важным аспектом сюжетных поворотов является то, что они никогда не должны быть высосаны из пальца. В противном случае игроки будут чувствовать себя обманутыми. Должны быть тонкие подсказки по всему пути, не слишком очевидные, но достаточные, чтобы по крайней мере один игрок смог увидеть к чему всё это идет. (Еще один умный маневр - расставлять улики, которые могут понять игроки, но не их персонажи, это добавляет дополнительный слой напряжения к игре.) По крайней мере, ГМ должен убедиться, что предоставил достаточно намеков, поэтому, когда произойдет сюжетный поворот, игроки смогут проследить намеки, которые пропустили и сказать: "Ну да, конечно же".

Причинность - не столь важный компонент в хорошем приключении, но он обогащает его. Если в истории присутствует отклик на действия персонажей (или в этом отношении NPC), то это добавляет ряд дополнительных преимуществ в игре. Игровой мир становится более реалистичным и убедительным. Когда события в истории более правдоподобны, персонажи будут мыслить более ясно и тщательно перед своими действиями из-за страха последствий. В действительности же, зрелые игроки уже ожидают, что это будет частью ролевой игры, и ГМ должен поощрять их смотреть на игровой мир, как живое окружение, реагирующее на их решения.

Кульминация - важная часть любой истории, коротка она или длинна. Традиционная 3-актовая история имеет одну кульминацию, но более длинная история может легко иметь многочисленные пики и спады. Главное в кульминации истории - это начать двигаться в сторону какого-то эмоционального конца. На самом деле, эмоциональный аспект кульминации часто гораздо важнее, чем физический. Финал безостановочного действия повлияет незначительно, если персонажи не "прочувствуют что-то" в результате своих мучений.

Кульминация не обязательно всё решает и ставит персонажей на победившей стороне, особенно в L5R, где трагедия и потеря являются важными тематическими элементами. Простое приключение может закончиться на депрессивной ноте, если персонаж умрет или уйдет с позором, но большая кампания может иметь множество точек, в которых персонажи "теряют". Ключевым для ГМа становится решение распознать, когда интересно бить гоблинов, а когда для истории больший интерес гоблинам захватить лагерь Краба. Тем не менее, следует отметить, что удержание персонажей "в депрессии", чтобы удовлетворить целям истории, менее важно, нежели возможность игроков получать удовольствие от игры. Если цель истории для персонажа испытать позор, а затем искупить его, ГМ должен убедиться, что игроки смогут держать себя в руках будучи "в депрессии" в течение длительного периода времени. Нет жесткого правила о том, как это сделать. ГМу нужно интуитивно чувствовать время и тон, что приходит только с опытом.

Тему часто труднее всего выделить в истории. По сути, это невидимые шестеренки, ведущие сюжет. Любой голливудский сценарист скажет вам, что, если он не знает тему истории, которую он должен описать, он будет часто переписывать ее. Если ГМ знает, что тема приключения - мужество или ревность, прежде чем начнет планировать, это поможет сосредоточиться на замысле и сюжетном выборе. Гораздо легче придумать голос и манеры мстительного сюэндзя Феникса в рассказе о предательстве, чем одного буси Единорога в "файтинге" без темы.

Если тема является основным моментом приключения или кампании, то тон - это как это приключение представлено. Тон может быть светлым или темным, с чувством юмора или смертельно серьезен, как потребует приключению. Одну вещь надо держать в уме при согласовании тона с приключением, не делать вещи мрачными или темными только ради того, чтобы было мрачно. Мир раздирают на части война - это одно. Но даймё, который бессмысленно убивает крестьян для собственного удовольствия, - это совсем другое. Какую возможную эмоцию такой тон пытается вызвать?

Мудрый ГМ позволяет игрокам помогать в установке тона в мире, в котором они живут. Фантазийная ролевая игра должна иметь тон, соответствующий ожиданиям всех участников. Являются ли персонажи всего лишь жертвами своего окружения, или они - герои Империи? Дайте им самим решить.

Написание своего собственного приключения

Мы думаем, что потенциальный ГМ или игрок в L5R уже полон идей для историй по Изумрудной Империи... или даже за пределами границ Рокугана. И с этого момента нет правильного или неправильного способа создать приключение, и вы можете делать все, что вам нравится. Если вы решите построить приключение, наполненное большим количеством действий после дней расследования и интриг, это ваш выбор. Темп, драматические элементы и действия - все в ваших руках. Серьезно, мы даем вам разрешение. Скопируйте это предложение и раздайте его всем своим друзьям.

Но если вы хотите получить небольшую помощь в организации вашего приключения, то этот раздел для вас.

Типы приключений

На основе локации

Традиционные приключения по прочесыванию подземелья и исследованию диких мест являются одними из старейших форм ролевых приключений и одними из тех, которые множество игроков автоматически довело до ума, когда они думали об играх. В таком типе приключении персонажи исследуют конкретную и ограниченную территорию, например, обширная гробница или склеп, пещерный комплекс или небольшая долина. Персонажи ходят от места к месту, запуская встречи или события, когда входят в определенное помещение или область. Часто каждое место имеет описание в приключении, которое, как положено, зачитывается вслух, способствуя "программированию" атмосферы места.

Конечно же, такая игра имеет свое место. Очистка подземелья от монстров или злых служителей культа имеет интуитивную притягательность, которую большинство геймеров понимают нутром. Но в L5R такого типа приключения должны быть скорее исключением, чем правилом. Представьте себе, что, пытаясь посетить даймё, вы проходите через серию пронумерованных комнат, или в путешествии по улицам Тоси Рамбо останавливаетесь через каждые 10 минут, чтобы услышать еще одно описание здания из рисовой бумаги и деревянных рам с купцами, продающими свои товары.

Но это не значит, что L5R не может иметь приключений на основе определенного местоположения. Подлинная Гробница Иутибана (одно из самых запоминающихся приключений в ранней истории L5R) в кульминации проведет персонажей по гробнице полной ловушек и сверхъестественных угроз. Но в хорошей игре L5R такие приключения следует использовать с осторожностью, и только тогда, когда они создают смысл для сюжета.

Открытый мир

При подходе открытого игрового мира ГМ засеивает город, регион или страну локациями, NPC, сюжетами и подобным материалом, ждущих игроков, чтобы использовать их. Этот открытый мир может быть максимально подробным или примерным, смотря на нужды в этом ГМ. Не нужно описывать всё в подробностях, но нужно создать систему, позволяющей персонажам заходить в практически любую деревню, город или структуру с разумным расчетом того, что там находится и что может произойти.

ГМу следует остерегаться, так как открытый игровой мир может начать грязнуть в мелочах, создавая имена для каждого члена семьи, и каждого купца в каждом захолустном городке Рокугана. Вместо этого ГМ должен подготовиться, чтобы сделать это быстро или знать, где найти быстрые ответы. Диаграмма, заполненная именами NPC, типами зданий, ремеслами, отношениями, условиями и всем остальным, что можно придумать, безусловно может способствовать игре.

Выгода от открытого мира в том, что судьба игроков находится в их руках. Они могут решить пойти туда, куда хотят, и сделать то, что они хотят, беря второстепенные задания, вступая в союз с различными NPC, планируя будущее и пытаясь сделать Империю лучше. Судьба игры основывается на креативности персонажей, а не ГМа, который является по существу посредником (и может быть, когда что-то идет медленно, подстрекателем). В открытом игровом мире традиционные игровые роли почти противоположны.

Приключения в открытом мире получаются не каждого ГМа. Очень сильно придется напрягать мозг за одну игровую сессию в импровизации и реакции на действия и вопросы игроков. И ГМ, предпочитающий рассказывать большие эпические истории, вероятно найдет этот формат слишком слабым и несосредоточенным. Однако, если в формате открытого мира провести хорошую подготовку, этот вид приключенческого стиля освободит ГМа от бремени всегда иметь что-то под рукой для персонажей.

На основе персонажа

Приключения на основе персонажа - почти полная противоположность традиционному сценарию на основе локации. Вместо того, чтобы ГМ шел впереди истории, подтягивая игроков за нос через "миссии", уже персонажи несут ответственность за собственный сюжет, направляя себя в истории или решая, что бы они хотели сделать, а не просто принять задание от своих даймё.

Игры на основе персонажа сталкивают ГМа с необычными проблемами, такого рода игры не

соответствует вообще принятым нормам. Такие игры могут очень отличаться от других ролевых игр, а также отрицать методы, которыми ГМ решает структурировать свои истории. Но есть существенные выгоды от этого альтернативного метода.

Один из ключей к созданию истории на основе персонажа - это отогнать прочь мысль, что ГМ нужен, чтобы развлекать, а не способствовать. Возложение ответственности за цели приключения на плечи персонажей создает очень разные стили игры. Хотя это может запутать ГМа, который раньше писал истории для персонажей, чтобы "взаимодействовать" с ней, но это стоит дополнительных усилий.

Для начала такого приключения ГМу нужно только обеспечить обстановку и тон для каждого из персонажей. Каждый должен знать, как его персонаж пришел в это место и какие цели он с собой принес. Например, ГМ может создать приключение в отдаленной деревне Скорпиона, вблизи границ Журавля и Льва. Деревня известна своим производством риса и чая, но, как правило, соседние кланы игнорируют ее. Тем не менее, в последнее время слухи о преступной деятельности поставили ее на первое место в политических сплетнях, и это сплетни основываются на истине.

Деревня имеет много "сюжетных линии" для исследования персонажами, все из них предварительно планируется ГМом. Но вместо 3-актового сценария, по которому персонажи сталкиваются с заданными интервалами, персонажи узнают о бедственном положении жителей в своем собственном темпе, и реагируют, как считают нужным. ГМ управляет тем, как деревня и ее жители реагируют на игроков, а история создается с помощью этих взаимодействий.

Этот стиль игры не для всех. ГМ, желающий рассказать более эпические, потрясшие весь мир, истории, найдет этот стиль приключений не подходящим, так как он оставляет слишком многое в истории вне контроля ГМа. Также игроки, предпочитающие более пассивный реактивный стиль игры, будут разочарованы в игре, которая ждет от них каких-то действий.

Эпизоды

В эпизодической кампании каждое приключение является самодостаточным. В каждой игровой сессии ГМ ведет персонажей через классическую 3-актовую историю. Здесь присутствует быстрое введение, некоторое осложнение, а затем разрешение и всё за одну ночь игры. Сам эпизод является одним из многих, обобщайте их в "серии", если вы хотите. Цель ГМа в каждом эпизоде - довести историю до конца, прежде чем закончится игровая сессия. Это приключение не должно жестко следовать 3-актовой структуре, но индивидуальные игровые сессии должны стараться фокусироваться на открытом конце игры на основе персонажа. Эта основная концепция содержит много вариантов игры.

Один из способов эпизодической игры - описать кампанию как в ТВ-шоу. Давая роли персонажам в "шоу", вы даете кампании направление и фокус. Возможно, персонажи расследуют убийства и/или слухи о призраках по всей Империи; или, может быть, они являются дипломатами Изумрудного Трона, отправляемые в каждый уголок Империи обеспечивать союзы и решать проблемы. Как только у шоу появляются тема и фокус, ГМ может начинать каждую сессию. Без такого фокуса кампания является не более, чем рассказы о самураях, которые бродят по земле "в поисках приключений", и может сесть через нескольких сессий.

ГМ может разработать причины, по которым персонажи путешествуют вместе, или, что более предпочтительно, сесть и поработать с ними в ходе первой сессии. Этот "пилотный" эпизод может иметь более случайный повод, где каждый получает персонажа и выясняет, что он делает.

Альтернативой этой модели "ТВ-шоу" можно рассматривать телешоу, где все персонажи живут в одном городе и крутятся вокруг разных личных махинаций. Это своего рода игра будет сочетанием эпизодов и игрой на основе персонажа.

Как только персонажи становятся "звездами шоу" в такого рода игре, то им очень важно "побеждать" чаще, отказавшись от более трагической темы других кампаний. На самом деле о 100% успехе не может быть и речи. Один из самых простых способов для ГМа сделать это - это сделать как можно меньше подготовительной работы, насколько это возможно, и пусть история разворачивается по таблице. Например, ГМ выбирает место (деревня Единорога), сюжет (мертвый самурай), первая зацепка (отсутствует катана) и злодей (Мото Сюн). Отсюда и начинают персонажи свой путь через сюжет. На телевидении почти каждый персонаж идет по правильному пути. Почему нет в ролевой игре? Если персонаж интуитивно понимает (с достаточной логикой), что убийца должен был быть тем, кого знала жертва, то пусть это станет правдой. Если персонаж утверждает, что местные жители, наверное, видели что-то, это тоже становится истинным - и, возможно, через несколько допросов персонаж найдет крестьянина, который что-то знает. Этот стиль эпизодической игры не должен заменять творчество ГМа, но может его вдохновить. Данную персонажами точку опоры в истории нужно добавлять к приключениям, а не отказываться от нее.

Если ГМ хочет взять модель ТВ-шоу для своих экспрессий, пусть игроки выбирают актеров, чтобы изображать своих персонажей в кампании. Это дает игрокам другое участие в игре. Список опций широк, особенно если игроки рассматривают всех азиатских актеров и не только японских. (Если каждый хочет играть Кеном Ватанабе, назовите им цену для этого).

Эпическая поэма

Мир Рокугана – место для эпического повествования, это огромная Империя, движимая войнами и политическими конфликтами, и в тоже время противостоящая великим угрозам, таким как Земли Теней и Лживая Тьма. Многие из самых популярных и известных периодов в истории Рокугана описывают отчаянные схватки во имя спасения Империи от страшных мировых зол, возвращение Фу Ленга в период Клановых Войн, или нашествие легионов иноземной богини Кали-Ма. В целом, фантастическая литература и кино изобилуют эпическими сказаниями о добре и зле, и продолжающаяся популярность этих историй показывает их привлекательность. Игроки, а также ГМ, могут найти большое удовольствие в воссоздании одной из эпических историй Рокугана или создания своей собственной.

Эпическая история простирается на противоположные концы спектра приключений от историй на основе персонажа, так как ГМ запускает великие события, которые будут развиваться независимо от действий игрока. И отсюда вытекает опасность легко уйти в ловушку, о которой говорилось ранее в этом разделе: запрограммированное повествование, в котором игроки не в состоянии контролировать свою судьбу. Хороший способ избежать этой ловушки – сделать игроков ключевыми участниками разворачивающейся истории. Поместите судьбу жизненно важных NPC и крупных сражений прямо в руки игроков и заставьте их жить с последствиями этого, хорошие они были или плохие. Еще один способ в том, чтобы пытаться заставить сюжет застопориться, если персонаж уйдет в другом направлении. Даже в эпосе ГМ всегда должен быть готов и желать изменить место, где его сюжет будет отвечать на действия игроков. В эпосе ГМ знает, где история закончится, но игроки должны решить, как они туда попадут, и если это будет необходимо, ГМ может изменить финал!

В отличие от эпизодических эпической игре необходима жесткая непрерывность сюжета от одной игровой сессии к следующей, ГМ может закончить сессии, как захватывающий сериал. Из-за этого возникает больше требований к ГМу, так как он должен следить за масштабным переплетающимся сюжетом и, соответственно, за большим числом NPC. Наградой за это станет глубокий неотразимый игровой опыт, который и заставляет игроков возвращаться снова и снова.

Еще одна потенциальная проблема с эпической историей состоит в том, что игроки могут чувствовать себя на втором плане, в тени известных и часто невероятно способных NPC, населяющих их мир. Например, кампания во времена Клановых Войн поставит игроков в то же время с Возрожденными Громами, легендарными фигурами, такими как Акодо Тотури и Хида Якамо. Как действия и выбор игроков могут иметь значение, если эти могущественные герои готовы атаковать и спасти этот день? На самом деле эта проблема не ограничивается только L5R. Любая ролевая игра, в "каноническом" фэнтези или научной фантастике, такие как Звездные Войны или Властелин Колец, сталкивается с той же задачей. Если герои этой истории уже существуют, то персонажи не смогут взять на себя нечего большее, чем эпизодические роли.

Но решение этой проблемы очень простое – убрать безопасность. Хотя ГМ запустил игру в "каноническую" эру, еще не значит, что он раб конкретных деталей этого времени. Убей великих героев NPC, или даже лучше, Оскверни их и преврати в злодеев. Если Акодо Тотури станет полководцем Земли Теней, то будущее Империи действительно будет вызывать сомнения, и тут уже персонажи могут и должны стать единственной надеждой Рокугана. Джордж Мартин, автор Песни Льда и Огня, намеренно убил одного из своих самых известных персонажей в конце первого тома, чтобы показать читателям, что он очень серьезен. Опытный ГМ может сделать то же самое, и награда будет похожей: вдруг игроки узнают, что их персонажи теперь сами по себе, теперь уже исключительно от них зависит Империя.

Карта взаимоотношений

Альтернативой сюжету приключения или полной кампании может служить метод карты взаимоотношений. В принципе карта взаимоотношений строится на идее, что игровой мир – это изменяющееся живое существо, существующее с или без вмешательства персонажей, но как только они начинают взаимодействовать с этой средой и вещами в нем, мир меняется в ответ. Очень простой пример: фантазийная компьютерная RPG, где NPC сидят и ждут, пока персонажи придут и активируют события. Более сложный вариант можно найти в телевизионных шоу таких, как Братство или Дедвуд.

Кампания с картой взаимоотношений похожа на кампанию открытого мира, но заботиться меньше о мире и больше о персонажах в нем. ГМ, создающий карты взаимоотношений, создает полотно своего игрового мира более тонкой кистью с подробным изложением важных NPC, определением их ценности и связью друг с другом.

Перед началом приключения или кампании, ГМ должен разработать значительное количество NPC, не менее 7, но не более 50, каждый NPC имеет свои собственные цели, списки дел и устремления, непохожие на таковые у персонажа. Они, по сути, реальные персонажи, конкурирующие с другими персонажами в мире. Они – не статичный набор чисел, ожидающий, когда с ними столк-

нуты персонажи. Они существуют не только для контраста с персонажами (или помех). Они существуют, чтобы сделать игру более реальной.

Хорошее умственное упражнение: вообразить свои собственные окрестности. Есть люди, живущие рядом, которых вы знаете, и другие, которых вы не знаете. Каждый NPC - это история вашей жизни. Однажды вы узнаете, что сосед намерен баллотироваться на пост мэра, но хочет сохранить это в тайне, намереваясь раскрыть свою кандидатуру в нужный момент. У вас есть возможность сделать что-то с этой информацией, но, скорее всего, вы не станете ничего делать... вы не подонок, в конце концов. Может быть, ваш сосед - да, и вы знаете, что он будет ужасным мэром. Теперь у вас есть головоломка. Перенесите эту проблему на Изумрудную Империю с персонажами, которые могут работать в мире политических уверток лучше, чем вы, и теперь у вас есть история.

Когда у вас есть карта взаимоотношений, вы позволяете персонажам выбирать истории, которые непосредственно влияют на их личные амбиции. Как вы строите вашу карту взаимоотношений для себя. Ключевым моментом является создание рабочего сообщества, с которым персонаж может взаимодействовать с и без первостепенной структуры сюжета, потенциально обесценивающим индивидуальный выбор. Каждая нить или шаг на карте должен быть чем-то, что дает персонажу шанс столкнуться с чем-то... даже если это простые планы, как "встретиться с даймё", персонажи должны иметь возможность подслушать или узнать об этом плане, если они начали поиски в этом направлении.

Кампания с картой взаимоотношений не подходит для эпической игры, это очевидно, хотя ее элементы могут быть включены в такую кампанию. Она очень хорошо работает на кампаниях меньших масштабов, построенных на эпизодической или открытой структуре мира.

Запуск приключения

Приглашение

После решения о типе кампании возникает вопрос о том, как персонажей собрать вместе и вовлечь их в истории. Открывая сессию кампании, жизненно важно установить тон и сплотить разншерстную группу персонажей.

Простейшим способом начать кампанию является ситуация, когда даймё пригласил персонажа каждого игрока на празднование, событие, праздник или в отпуск. Правители, ведомые своим эго, более чем польщены присутствием на мероприятии, показывая свои славные посты и слуг, персонажи среди них. На самом деле подробная информация о мероприятии не важна, важно то, что все находятся в одном месте, в котором может начаться "реальная" история.

Образец приключения этого типа может включать в себя убийство или другое преступное деяние, которое персонажи должны разрешить, обеспечив тем самым себе славу или иную личную выгоду. Образец приключения в конце данной главы является примером именно такого сценария. Уже отсюда сюжетные нити могут распространяться на остальную часть кампании.

Поражение

Один из самых эффективных способов мотивации персонажей (особенно для разнообразной и дисгармоничной группы персонажей) в том, чтобы предоставить им общего врага. Умный ГМ может запустить целую кампанию с персонажами, страдающими от унижительного поражения. Что, если первая сессия начинается с Императорского сановника, убитого высокомерным главарем разбойников, в то время как персонажи были беспомощны и не могли спасти его? Все персонажи будут оставлены с репутацией, разорванной в клочья; возможно, они даже станут ронинами. В этот момент, лояльность клану и предыстория вряд ли будут иметь значение, у персонажей будет общий интерес в отслеживании бандитов, которые разрушили их жизни.

Запуск игры с жестоким поражением может показаться нелогичным, но очень хорошо работает, если ГМ испытывает трудность с формированием из персонажей единой группы. И ее можно легко расширить до большей истории. Возможно, на самом деле жестокий бандит был нанят политическим конкурентом, истинным руководителем позора персонажей. Возможно, персонажи наткнулись на заговор Колат, Годзоку или Заклинателей Крови. Варианты бесконечны.

IN MEDIA RES

In media res (латынь "в середине дела") - литературный прием, где повествование открывается в середине рассказа, а не с начала, как в традиционном изложении сюжета. Часто компоненты истории (персонажи, конфликты и обстановка) вводятся позднее с помощью различных методик, включая воспоминания, но иногда они вообще игнорируются. Хотя эта концепция с началом истории в середине появилась века назад, современное повествование все еще находит ее привлекательной. Ролевые игры же в основном проигнорировали эту методику.

Представьте себе, что приключение начинается с персонажами, стоящими над трупами своих врагов. Каждого игрока попросили объяснить, что привело к этому с его или ее точки зрения. Каждый игрок должен работать в определенных рамках, уважая социальный договор игры, но всё же объяснить каким-либо образом, как его или ее персонаж пришел к такому. Как случилось, что Краб, Журавль, Феникс и Скорпион, все оказались в одном месте в одно и то же время, чтобы убить 30

налетчиков, прежде чем они смогли бы поджечь огненной стрелой соседнюю деревню?

Или в предыдущем примере представьте себе персонажей, не заботясь вовсе о предыстории, вместо этого беря одну оставшуюся подсказку о резне и начиная приключение отсюда.

Представьте себе приключение, которое начинается с персонажей перед своим даймё, готовым выполнить сэппуку, только для того, чтобы всё приключение происходило в воспоминаниях, ведущих к этой неизбежной точке.

Или представьте себе тот же самый сценарий, по которому персонажи проводят последние часы своей жизни, пытаясь объяснить, что случилось с непоколебимым и черствым господином.

Представьте себе приключение, которое начинается с персонажами, идущими через ворота Стены Кайу и уходящими в Земли Теней. Что потом? Имеет ли значение, какая судьба свела их здесь? Являются ли они изгнанными? Имеет ли что-нибудь значение, когда единственное, что стоит перед персонажами - это буквально ад на земле?

Или представьте себе, что персонажей вывели в Земли Теней в цепях, свобода им будет предоставлена только, когда ворота закроются за ними и ключ от кандалов сбросят со Стены. Возможно, персонажи даже не будут знать друг друга.

Представьте себе приключение, которое начинается с того, что персонажи отравлены.

Представьте себе приключение, которое начинается с того, что персонажи прибывают на зимний двор с приглашением в руке.

Представьте себе приключение, которое начинается с того, что персонажи просыпаются на неизведанном острове в Аватэрасу Уми.

Представьте себе приключение, которое начинается с того, что персонажи лишены своей памяти...

Список можно продолжать бесконечно.

Структура приключения: Акт второй

Как правило, так называемый "второй акт" в истории определяется как "нарастающее действие", когда создаются события и персонажи раскрывают свои истинные цвета, как хорошие, так и плохие. Традиционные ролевые игры Западного стиля часто упускают эту часть истории. По структуре сценария "вот то, что вам нужно убить, вот где он находится, а сейчас идите убивать это" действие нарастает только, когда начинаются боевые сцены на пути к логову окончательного злодея. Но в Легенде Пяти Колец, игре на Азиатском повествовании, героям редко дают задание "идти убить это". Чаще персонажи имеют обязательства по отношению к кому-то или чему-то больше, чем по отношению к себе. Это само по себе уже изменяет историю, построенную на развитии персонажа и нарастании конфликта.

Можно спросить, второй акт истории — это не путешествие в логово злодея? Разве это не называется Путешествие Героя? На поверхности это может показаться так. Но огромная разница между Одиссеей и Разрушенными Залами Короля Гоблинов в том, что путешествие Одиссея показало многое о персонаже Одиссее, гораздо больше, чем о его параметрах и силе. Путешествие в Разрушенные Залы обеспечивает практику в акробатике с листом персонажа и не более того.

Второй акт приключения является возможностью исследовать личности героев, определить, почему люди находятся на этом пути, и в чем возможная причина того, что они начали бороться со злодеем. Он предлагает множество других личных "приключений", которые приукрасят и обогатят то, что в противном случае может быть механическим рассказом истории. Для примера рассмотрим Шекспира: мы знаем, что Гамлет собирается отомстить (в той или иной форме) в конце рассказа, но то, что мы не знаем, почему он так труслив и так измучен. Его внутреннее смятение составляет большую часть истории. Без этого всё, что вы получите - это мертвый король и плаксивый сын, который хочет дать кому-то в глаз.

Однако ролевые игры – это не Шекспир. Но они имеют гораздо больший объем вдохновения для создания великих историй, чем у старого Уилли. Соберите достаточно творческих умов за игровым столом с желанием поиграть в сложную трёх (или пяти) актовую историю, и даже Бард не сможет конкурировать с тем, что все они могут построить вместе.

Используйте Акт Второй в ролевой кампании для выяснения того, что не может быть выяснено во начале и конце истории. Покажите то, чего даймё действительно достиг, или почему Император хочет, чтобы он умер так ужасно. Разрешите персонажам выяснить их собственные причины для вступления в приключение, за границами Очков Опыта и Славы. Наградите персонажей, раскрывающих тайные цели или личную информацию в меру с тоном путешествия. ГМ будет щедрее вознаграждать, потому что группа тратит больше времени, выясняя то, что ГМ создал. А почему это может быть плохим?

Сюжетные ограничения

ГМ использует ограничения, чтобы удержать персонажей на колее истории. Конечно, ГМ должен быть осторожным в чрезмерном использовании ограничений, так как игроки будут возмущаться,

если почувствуют, что их "ведут по рельсам" через сюжет. Тем не менее, одна из сильных сторон L5R в том, что сам игровой мир предоставляет собой целый ряд ограничений, которые ГМ может использовать, оставаясь полностью аутентичным в обстановке. Самурай с рождения находится в ловушке сложных социальных и нравственных норм Бусидо и общественного порядка Рокугана. Следующий раздел перечисляет несколько ограничений, которые исключительно хорошо работают в L5R.

- **Руководство предка.** Самурай знает, что его предки наблюдают за ним из Ёми. Каждый шаг на своем пути дух прабабушки продолжает напоминать ему о надеждах, возлагаемых на него. Возможно, персонаж Утаку ищет мести во имя своего предка, или предок Льва послал персонажей найти давно потерянный меч. Руководство предка работает особенно хорошо в кампании, в которой игроки и ГМ работают в тандеме для развития сюжета, так как игроки, которые выбирают персонажей Преследуемых, часто имеют конкретику о том, что их предок ожидает от них, то, что ГМ может раскрутить в полную сюжетную линию.
- **Проклятие/Болель.** Проклятие, преследующее персонажей, не редкое событие в мире Рокугана. Позаботьтесь, чтобы не сделать его слишком сильным; все, что заставляет конечности отпасть, вероятно, слишком сильно, в то время как проклятие, медленно разъедающее самурая в течение 20 лет, было бы уместно. Для того, чтобы проклятие было эффективным, оно должно препятствовать персонажам постоянно, но не вызывать у игроков разочарования и желания перестать играть вообще. Целью приключений может стать поиск лекарства от проклятия, или проклятие может стать препятствием для персонажей на пути к какой-либо другой цели. Ограничение болезнями похоже на проклятие, за исключением того, что персонаж может умереть, если его не вылечить. С другой стороны, самурая может потребоваться найти лекарство для целой деревни, города или крепости, пострадавшей от чумы.
- **Дипломатия.** С этим ограничением персонажам было приказано обходиться с кем-то (или со всеми) любезно, несмотря на любую существующую вражду или соперничество. Приключение с таким ограничением должно быть щекотливым; самурай, опозорив свой клан озорством, может подставиться под угрозу открытой войны или в равной степени другому плачевному результату, если потерпит неудачу. Это относительно простое ограничение, которое просто заставляет персонажа вести себя любезно, и ГМу рекомендуется использовать его в течение первых нескольких сессий. Оно хорошо работает для всех типов персонажей и заставляет игроков активно играть в рокуганские принципы этикета и учтивости - вещи, которые должны стать второй натурой для опытного самурая.
- **Нет магии.** Ками не будут отвечать сюэндзя по каким-то причинам, или магия запрещена в силу социальных причин на время приключений. Сюэндзя должны найти другой способ проявить себя в группе. Возможно, все их свитках были украдены или приключение проходит на территории Земли Теней, где ками противостоят злые кансэн. Это очень серьезный сдерживающий фактор, но работает на развитие творческого решения проблем и взаимодействия персонажей.
- **Винновому нельзя нанести никакой вред.** Персонажи вынуждены обходиться с антагонистом с осторожностью, может быть, даже в качестве его охранников или защитников. Например, если они потребовали правосудия для аристократки, то будут сохранять ей жизнь до суда. Если они воюют против другого клана, возможно, они должны взять в плен вражеского сюэндзя. Такого рода ограничения особенно полезно для игр, в которых сюжетные NPC должны сохранить жизнь для будущих целей сюжета. Также его можно использовать в качестве теста морали персонажей, смогут ли они заставить себя следовать правилам Империи и пощадить своего злейшего врага?
- **Нет оружия.** Более экстремальная версия без вреда. Это ограничение запрещает персонажу обнажать оружие или, возможно, даже носить с собой. В любой ситуации они должны думать, а не действовать. Это особенно полезно и целесообразно в ситуациях при дворах, так как от самурая, как правило, ждут разоружения в присутствии значительных социальных начальников. ГМ также может использовать это ограничение, чтобы заставить персонажей сражаться творчески, а не автоматически полагаясь на свои катаны. Например, самурай, пребывающий в гостинице или чайной, часто оставляет свое оружие в своей комнате или под присмотром ронина вышибалы для предотвращения насилия среди пьяных гостей. Что произойдет, когда гостиница будет атакована ниндзя?
- **Яд.** Как и с Проклятием персонажи отравлены в начале приключения. Возможно, яд - это уловка, чтобы затуманить их разум и держать подальше от истинной цели приключения, или это игра с ними от неумолимого удовольствия особенно мстительного врага. Противоядие? Катализатор? Прежде чем вводить это ограничение, ГМ должен осторожно решить, кто отравил персонажей и будет ли у персонажей шанс найти этого человека. Это может стать межсюжетным приключением между большими историями.

- **Копченная Селедка.** Решив, что игроки движутся слишком быстро к кульминации или концовке приключения, ГМ часто создает отвлекающий маневр. Рокуган предлагает широкие возможности для удержания персонажей в раздумьях о своей судьбе, слухи и сплетни продолжают вести игроков в тупик, безусловно это будет у ГМа, любящего играть в "кошки-мышки". Конечно, нужно использовать здравый смысл - чрезмерное использование отвлекающих маневров может стать оскорбительным, нарушив доверие между ГМом и игроками.
- **Тайна.** Очень популярное и эффективное ограничение в Рокугане. Персонажей просят сделать что-то в частном порядке. Возможно, их господин требует от них убить соперника. Он никогда не признается, что дал им приказ убить человека; они не имеют официального разрешения на выполнение этого действия и им не будут выданы дорожные документы. Честь самурая должна оказаться под вопросом, если их поймают, и их могут попросить совершить сэппуку.
- **Позор.** Персонажи каким-то образом опозорены или обесчещены, но все еще должны служить своему господину. Возможно, история начинается с объяснения их позора и приключение проходит в попытках доказать свою ценность или найти виновника. В конце концов они могут быть реабилитированы или получить разрешение совершить сэппуку. В любом случае они преуспели.
- **Ограничение по времени.** Приключение имеет встроенный обратный отсчет. Пока персонажи гонятся за своей целью, множество других факторов обрушиваются на них. Возможно, им было дано лишь несколько часов, чтобы найти похищенного аристократа Сэппун или они будут признаны виновными в его похищении. Другая возможность - создать для игроков целью обнаружение скрытой армии, приближающейся к их дому. Они должны вернуться обратно в своем даймё, чтобы успеть предупредить его, или потеряют свои исконные земли. Не забудьте вести тщательный учет времени в этом типе приключения, так как игроки захотят использовать каждый момент в своих интересах.

Выкуп Недостатков

В Книге Огня описана покупка Преимуществ уже после создания персонажа, это всегда нужно делать только после консультации и разрешения ГМа. Тем не менее, есть еще один возможный способ потратить Очки Опыта - избавиться от Недостатков. Это делается тратой числа Очков Опыта, равного первоначальной стоимости Недостатка.

"Выкуп" Недостатка должен проходить только с разрешения ГМа. Вы должны тщательно рассмотреть вопрос о том, какие Недостатки на самом деле можно удалить (никто не может выкупить Отсутствие Конечностей, например). Вы должны также рассмотреть действия персонажа до этого момента, и решить, являются ли эти действия оправданием для удаления Недостатка. Например, Дерзкий персонаж, стремящийся контролировать свой гнев и вести себя более благочестиво, может оправдать трату очков, чтобы избавиться от Дерзости.

Вознаграждение за успех: Очки Опыта

Персонажи в L5R способны улучшить себя через Очки Опыта. Этими очками вознаграждает ГМ в количестве, основанном на том, насколько хорошо персонажи всё сделали и как быстро хотел бы ГМ, чтобы персонажи росли.

Как правило, Очки Опыта начисляются в конце каждой игровой сессии. Тем не менее, ГМ может предпочесть награждать Опытом в конце каждой истории или сюжетной линии, особенно в кампаниях, где истории длятся от 2 до 4 сессий.

Конечная формулы для расчета награды Очками Опыта отсутствует. Каждый ГМ решает, насколько быстро герои должны продвигаться, чтобы соответствовать теме и стилю кампании. В кампании низкого уровня, в которой продвижение персонажа - это тяжело-заработанный приз, выдаст скромную сумму Очков Опыта, в то время в героической кампании высочайшего уровня, даст больше Опыта в награду. Можно связать награду Опытом с тем, насколько хороша была ролевая составляющая у игрока, а можно просто награждать всех поровну за игровую сессию.

В качестве примера, "классическая" модель наград дает 1 ОО за игру, 1 ОО за то, что хорошо играл, и 1 или 2 ОО за игровые достижения. Мы также предлагаем (как описано в Книге Огня) игрокам присуждать 1 ОО за сессию, в которой они эффективно отыграли Недостатки своих персонажей, тем самым поощряя отслеживание слабостей своих героев и их отыгрыш.

Наиболее важным фактором в присуждении Очков Опыта является то, как быстро ГМ хочет, чтобы персонажи продвигались в Ранге Проницательности. Можно руководствоваться следующими принципами:

- Награды от 3 до 4 ОО за сессию вызовет у персонажей рост на 2 ранг приблизительно через 10-12 игровых сессий и дополнительные ранги - каждые 8-10 сессий в дальнейшем.
- Награды от 5 до 6 ОО за сессию вызовет у персонажей рост на 2 ранг приблизительно через 8-10 игровых сессий и дополнительные ранги - каждые 6-7 сессий в дальнейшем.
- Награды от 7 до 8 ОО за сессию вызовет у персонажей рост на 2 ранг приблизительно через 5-7 игровых сессий и дополнительные ранги - каждые 3-5 сессий в дальнейшем.

Награждать более 8 ОО за каждую сессию не рекомендуется, если ГМ не запустил игру, намеренно построенную вокруг персонажей, растущих на высокий уровень мощи очень быстро.

Создание истории: 36 сюжетов для писателя

Жорж Польти написал книгу (на основе работы Карло Гоцци), в которой утверждал, что есть только 36 Драматических Ситуаций и все сюжеты берут начало в одном из этих 36. Авторы этой книги не имеют никакого интереса в оспаривании или исследования этого утверждения. Тем не менее, этот список основных сюжетов может быть очень полезен для ГМа, поэтому мы перепечатали его ниже.

У каждой драматической ситуации есть ключевые элементы, необходимые для каждого сюжета. Например, для того, чтобы запустить сценарий похищения, нужны по крайней мере похититель NPC, похищенный NPC (живой или мертвый) и опекун NPC. Любые дополнительные NPC вводятся уже по желанию ГМа.

36 Драматических Ситуаций

1. **Похищение.** Похититель, похищенный, опекун
2. **Прелюбодеяние.** Обманутые супруги, два прелюбодея
3. **Все приносится в жертву страсти.** Любовник, объект страсти, жертвуемый человек или вещь
4. **Амбиции.** Амбициозный человек, желанная вещь, соперник
5. **Конфликт с Богом.** Смертный, бессмертный
6. **Преступления любви.** Любовник, возлюбленные, тема разрыва
7. **Дерзкое предприятие.** Смелый лидер, цель, соперник
8. **Избавление.** Неудачники, угроза, спаситель
9. **Бедствие.** Победенная сила, победившая сила или посланник
10. **Открытие бесчестия любимого человека.** Открывший, виновный
11. **Любовь к врагу.** Возлюбленный враг, любящий, ненавистник
12. **Загадка.** Следователь, искатель, проблема
13. **Семейная ненависть.** Два члена семьи, которые ненавидят друг друга
14. **Семейное соперничество.** Предпочитаемый родственник, отвергнутый родственник, объект
15. **Фатальная неосторожность.** Неосторожный человек, жертва или потерянный объект
16. **Судебная ошибка.** Ошибочно осужденный, жертва ошибки, автор ошибки, виновное лицо
17. **Непроизвольные преступления любви.** Любовник, возлюбленные, открыватель
18. **Утрата любимого человека.** Убитый родственник, свидетель-родственник, палач
19. **Родственник убил непризнанного родственника.** Убийца, непризнанная жертва, открыватель
20. **Безумие.** Безумец, жертва
21. **Ошибочная ревность.** Ревнивец, объект ревности, предполагаемый пособник, автор ошибки
22. **Убийственное прелюбодеяние.** Два прелюбодея, преданный
23. **Препятствия на пути любви.** Два любовника, препятствие
24. **Обладание.** Две или более противоборствующих сторон, объект, арбитр
25. **Преследование.** Беглец от наказания, преследователь
26. **Восстановление утраченной любви.** Искатель, найденный
27. **Раскаяние.** Виновник, жертва, следователь
28. **Мсть.** Мститель, преступник
29. **Бунт.** Тиран, Заговорщик(и)
30. **Соперничество между неравными.** Начальник, подчиненный, объект
31. **Жертвование любимого.** Герой, возлюбленная жертва, потребность в жертвовании
32. **Самопожертвование за идеал.** Герой, идеал, жертвуемый человек или вещь
33. **Самопожертвование за родных.** Герой, родственник, жертвуемый человек или вещь
34. **Мольба.** Гонитель, проситель, сила власти
35. **Мсть в семье.** Мстящий родственник, виновный родственник, родственник
36. **Жертва жестокости или несчастья.** Несчастные, хозяин или неудачник

Скорее всего, вы уже знакомы с 36 сюжетами или, по крайней мере, прочитали некоторые из сюжетных концепций. Но что теперь? Существуют почти неограниченные способы интерпретации каждого из сюжетов и множество вариантов для структуры самих сюжетов. Жизни не хватит, чтобы исследовать их все... а в этой книге осталось меньше 100 страниц... так, что этого мы не можем сделать. Вместо этого, давайте посмотрим на один из сюжетов и разработаем как можно больше "вариантов", насколько это возможно, а затем посмотрим на некоторые другие в более общем виде.

Выберем один сюжет наугад, мы выбираем Бунт. Это не типичный авантурный сюжет, но он позволит нам создать приключение для всей партии, а не только одного персонажа. Этот сюжет требует двух основных участников, тиран и любое количество заговорщиков. Добавление нескольких приспешников тирана не повредит, хотя, они не так необходимы для драмы. Потратив всего несколько минут на мозговой штурм, у нас появились следующие возможные сюжеты:

- Хатамото клана заметил, что даймё стал вести себя подозрительно и нужно его убрать, и заручился поддержкой персонажей в своем гамбите.
- Один из персонажей зашел слишком далеко в своих отношениях с другими людьми, и когда-то верные слуги теперь стремятся свергнуть его с поста.
- Собственный даймё персонажей стал диктатором, упустившим суть кодекса Бусидо. Если персонажи не вмешаются и не сместят его, это сделает кто-то еще...
- Чемпион Клана Единорога берет дела в свои руки и возглавляет восстание против Изумрудного Трона.
- Один из персонажей провоцирует бунт против собственного даймё в качестве прикрытия для захвата власти. Кто-нибудь знает, кто стоит за ним?
- Целую область в землях Журавля раздирают гражданские войны. Как это возможно? Кто начал? Другие кланы заинтересованы в продолжении войны или в ее быстром окончании? Какую роль играют персонажи и на какой стороне?

Как вы видите, многие из этих сюжетов играют с традиционным понятием персонажа в качестве главного героя и включением этих ролей соответственно структуре истории. Пятый сюжет может начаться в разгар беспорядков с персонажами, не знающими о том, что один из них собственно и начал всё это. Это особенно хорошо работает в группе, где частный обмен записками является обычным явлением, или в которой игроки могут встретиться заранее (даже в другой день), чтобы разработать тайные подробности.

Первый сюжет, напротив, стереотипный, приключение на основе миссии, а четвертый и шестой, скорее всего, боевые, и возможно потребуют использования правил массовых боев. Таким образом, хороший ГМ может придумать множество различных типов кампаний только из одного основного сюжета.

Использование 36 сюжетов значит больше, чем просто раздавать миссии персонажам и говорить им "бери". Речь идет о создании историй, которые вы обычно не сможете рассказать в других средах, и побуждении игроков иметь более личную заинтересованность в событиях жизни своих героев. Авантюрист, сидящий в таверне в ожидании волшебника, чтобы передать ему что-то нужное, менее вероятно будет двигаться в связи с событиями его жизни, чем авантюрист, который атаковал ради исправления ошибки, произошедшей в его собственном заднем дворе. В этом свете мы приглашаем вас рассмотреть следующие предложения и потенциальные приключения.

Похищение

Похититель, похищенный, опекун

Принесли письмо, уведомляющее женщину-самурая, что ее сын "гостит" у кого-то после его исчезновения несколько дней назад. Что она должна делать? Это вымогательство, но, если она пойдет к своему господину, она решит, что не может справиться с ситуацией самостоятельно. В Рокугане похищение считается весьма зазорным. Персонажи, попавшие в паутину похищения, несомненно найдут это неприятным. Но так как похищения включают в себя спасение, а также захват, самураи думают, что они делают великое дело, а просто причинение вреда, когда на самом деле, их поведением руководит кто-то в согласии со своей целью.

ГМ должен ответить на важные вопросы о похищении, прежде чем писать приключение. Как заложник был схвачен? Почему? Что похитители ждут за освобождение? Жив ли заложник? Могут ли персонажи успешно вернуть заложника? (Если нет, то это может стать сюжетом мести.) Как можно спасти заложника? Сработает ли план действий? Или это выжидающая игра? Дети и невинные, как правило, являются основными целями для истории похищений, а персонажи с иждивенцами - отличной мишенью для похищения. Помните, что в сюжете редко упоминается просьба о помощи (то есть персонаж сам должен решить без слов для себя что нужно делать).

Все приносится в жертву страсти

Любовник, объект страсти, жертвуемый человек или вещь

Самурай должен удерживать разум и страсть в балансе. Кодекс Бусидо требует от самурая думать со своим умом, духом и душой, но и - в равной мере - с своим состраданием к жизни. В теории самурай не должен выделять какую-то одну добродетель, но в Рокугане это почти невозможно. Мало самураев достигают уровня чести, освобождающий их от личных страстей, и персонажи – не исключение. Клятвы, долг, идеалы и здоровье можно принести в жертву во имя страсти. Самурая со слабостью, пороком или принуждением легко соблазнить и поэтому легко им управлять. В таких случаях третья сторона может проявить себя в постепенном падении героя, но это не всегда необходимо. У природы есть способ выбраковки слабых.

Опозоренный самурай мог бы попытаться доказать свою ценность бескорыстным поступком после такого или просто жить с грузом позора. Сэппуку является распространенным выходом из такой ситуации. Самурай хочет вернуть свою честь и доказать ценность для своей семьи, однако, может уйти в практически любую крайность в попытках избавиться от позора. Это может стать отличной зацепкой для сюжета для начала кампании.

Амбиции

Амбициозный человек, желанная вещь, соперник

Амбициозные правители будут делать все возможное, чтобы сохранить свой пост, и еще больше, чтобы обеспечить себе лучшее назначение. Правитель, заботящийся прежде о себе, чем о Империи, бесчестный и вероломный. Рокуганские сюжеты, связанные с амбициями, должны решить эту проблему полностью. Амбиции могут направить самурая на убийство, измену и ложь. Однажды испытав власть, он может не захотеть испытывать что-то другое.

Как правило, эти истории связаны с главным героем, покрывающим свои грехи и вкладывающимся в еще больше преступлений, чтобы остаться живым и незапятнанным. Такие фильмы, как Фарго, Quicksand, Призрак и множество других, уже подробно описали этот тип историй. В Ран Акиры Куросавы, жена старшего брата совершает любые действия, чтобы увидеть процветание своей семьи, даже посылает тысячи людей на смерть ради своего тщеславия. Почти в каждом случае амбиции, которые вынудили злодеев, становятся источником их гибели. Тем не менее, в Рокугане если игроки найдут информацию о причастности другого самурая, они могут оказаться под сильным давлением, если попытаются сделать что-нибудь в связи с этим; слово аристократа весит больше, чем "доказательства" против него, а у персонажей не может быть возможности показывать пальцем на NPC со Статусом 7.

Конфликт с Богом

Смертный, бессмертный

Этот сюжет, по сути, появляется в истории Рокугана больше, чем один раз, например, в битвах против Фу Ленга, Кали-Ма и Лживой Тьмы. Фортуны, ками и Дзигоку - все мощные силы в L5R; истории, которые следуют этой теме, наверняка превратятся в эпос. Стремление уничтожить или защитить храм может стать поводом в приключении, которое начали персонажи в битве против менее очевидного в реальности. Другая сторона этих приключений и те, кто может повлиять на персонажа чаще, может включать в себя предка, который наказывает или преследует их. Преследование за убеждения, религиозные секты, которые отличаются от важных ценностей в религии, может стать центром приключения. Имейте в виду, что даже сюэгэндзя устанет от этой темы, если она используется слишком часто.

Преступления любви

Любовник, возлюбленный, тема разрыва

Этот сюжет можно использовать в любой ситуации, где обнаружилось нечестивое или позорное дело. ГМ должны смотреть на это как на еще одну возможность для изучения проблемы любви в мире, где ее нельзя открыто выразить (смотрите "Азиатский стиль повествования против Западного" далее в этой главе для более детального обсуждения проблемы любви в Рокугане).

Такого рода приключение должно иметь некоторую предысторию. Если NPC - один из вовлеченных, игроки должны получать информацию через слухи и сплетни. Новости о запретной любви могут дойти до персонажей через анонимные источники, или они могли наблюдать ее сами после свидетельств. После того, как игроки узнали об этом, они должны определить, что важнее. Преступник - член их семьи? Их клана? Или они из клана, который персонажи хотели бы видеть дискредитированным? Будьте готовы реагировать на действия игрока во всем.

Если персонаж замешан в романе с другим (персонаж или NPC), то этот сюжет можно растянуть на протяжении многих сессий, прежде чем потребуется определенная развязка. Мастер может призвать эту сюжетную линию несколько раз в ходе кампании для персонажей, которые взяли Недостаток Истинная Любовь. Однако помните, история на основе романа - тема эмоционально напряженная и не всегда легка в работе.

Избавление

Неудачники, угроза, спаситель

Избавление - это восстановление или реставрация баланса. История, где неправильное исправляется, является примером. Все сценарии избавления не должны быть спасением. Самурай, помогающий Империи в убийстве развращенного даймё и выставлении себя на престол, является таким же сюжетом Избавление, как и одинокий ронин, спасающий похищенного ребенка. В то время как сюжет Мольба в основном реактивный (т.е. игрокам предлагается возможность сделать правильно), сюжет Освобождение требует от персонажей активно сделать моральный выбор. И полностью на усмотрении игроков, принимать ли меры в данном случае, и целые приключения можно создавать вокруг самураев, заручившихся советами родственников, сэнсэя или господина.

Избавление можно начать несколькими способами. Исчезновение монаха или преступление господина может быть подсказкой в прологе; это помогает бросить игроков прямо в действие. Умный самурай заинтересован в раскрытии большего количества информации для принятия решения о действии. В Рокугане одно затруднительное положение часто имеет много последствий, и самурай не должен бежать сломя голову в таких ситуациях без надлежащего контекста.

Бедствие

Побежденная сила, победившая сила или посланник

Стихийные бедствия имеют крупномасштабные изменения или последствия, влияющие больше, чем просто на одного героя. Часто история включает в себя множество аспектов культуры, и от персонажей можно ожидать выживания или возглавить людей для обеспечения безопасности, в некоторых случаях даже освобождения от бедствия. Событие не обязательно должно быть природным. Например, падение Трои - бедствие, или в контексте Рокугана, разрушение Отосан Ути Темным Лордом Дайгоцу.

В сценарии Бедствие можно начать с чего угодно, от землетрясения или тайфуна до катастрофического военного поражения или свержения господина. В меньшем и более узком масштабе ГМ может вместо этого построить сценарий Бедствия вокруг горькой обиды или потери близкого человека. Ключ к сценарию Бедствие это, как всё показать. Если история фиксируется на мести, это не история Бедствия. Но если трагедия бедствия несет персонажей через историю в качестве жертв, анализируя их через дебри их жизни, или подвигая их предпринять меры против зла ради добра, а не ради личной мести, святость Бедствия останется нетронутой.

ГМ должны знать, что история Бедствий связана с болью, отчаянием, тоской и страданием. Возможно некоторые игроки не захотят играть в Рокуган, в котором население омрачено из-за природных или человеческих прегрешений, так что будьте осторожны в использовании этого сюжета.

Любовь к врагу

Возлюбленный враг, любящий, ненавистник

В этом сценарии персонаж или NPC участвует в отношениях с кем-то запретным для этого. Это в некотором смысле один из самых основных романтических сценариев в Рокугане, ибо в мире феодальной лояльности очень легко побуждению сердца конкурировать с требованиями долга. Подобно Препятствиям на пути любви, этот сюжет включает в себя роман, который продолжает существовать даже без одобрения или против предупреждений от власть-державных. Кроме того, ГМ может сделать ситуацию более личностной. Возможно персонаж влюбляется в кого-то, кто является его личным врагом, или любимый человек становится врагом из-за персонажа, совершившего злодеяние против других членов семьи. Эта история должна раскрываться медленно с течением времени, или переплетаться с другими ситуациями.

Загадка

Следователь, искатель, проблема

История Загадка противостоит главному герою с ситуацией, когда его собственный интеллект не может справиться с загадкой или в оппозиции к сильной воли. Возможные истории загадки можно создать вокруг поиска, тайны или искушения. Соблазнительница или влиятельные лица могли бы предложить возможность для власти, или требовать ее под страхом смерти.

Такой сценарий может быть очень прихотлив к персонажам и ГМу. Так как редко, когда игровой мир можно заполнить деталями, то пропущенная зацепка может легко привести к невозможности решить загадку или проблему. ГМ должен создавать Загадку со вкусом и стилем Рокугана, но которую можно решить с помощью западного ума, чтобы избежать лишения приключением своей напряженной атмосферы. Это не простая задача. Если ваша группа играет в контексте игрового мира, но решает проблемы с помощью собственного современного западного мышления, вы должны либо отказаться от идеи, оставаясь верным жанру, либо отказаться от этого сценария в целом.

Вражда родственников

Два члена семьи, которые ненавидят друг друга

Этот сценарий фокусируется на неукротимой ненависти, которую самурай может испытывать к члену семьи, неважно взаимна ли ненависть. Ненависть может быть направлена против персонажа, или, возможно, персонаж будет ненавидеть. В последнем случае это становится настоящим сюжетом на основе игрока, и ГМ может и должен разрешать персонажу вкладывать в сюжет каждое действие, реагируя на все, что он делает. В первом случае, когда персонаж - жертва нелюбви родственника, ГМ инициирует сюжет и персонаж должен будет отвечать на злонамеренные действия. Персонаж с Недостатками, такими как Черная Овца, являются первыми кандидатами для такого рода сюжета.

Такой сценарий не прост для запуска и требует глубокого сотрудничества по крайней мере с одним игроком. Также это он медленнее и более запутанный, чем большинство других историй. Тем не менее, ГМ, ищущий приключение с тонкостью, многогранностью и драмой, определенно должен рассмотреть возможность запуска этого сценария, особенно с небольшой группой из двух игроков. Кроме того, Вражда может служить в качестве под-сюжета на фоне большой истории, пока ненавистный персонаж не найдет себя потерянным среди моря враждебности и угроз убийством.

Ошибочно осужденный

Ошибочно осужденный, жертва ошибки, автор ошибки, виновное лицо

Самурай, желающий дискредитировать другого, клеветает на него при дворе. Его слова падают в уши тех, кто может причинить вред, и, если нет никого, чтобы защитить честь оклеветанного, его обвиняют. История начинается, когда решение суда вынесено и самурай стал опозорен. После этого он несет на себе позор от действий, которых не совершал.

Ошибочное судебное решение может причинить большой вред чести самурая, и может создать мощный эпос. Возможно, игрок создал персонажа ронина, и это начало его истории. Через несколько сессий игры, ГМ начинает сюжет с целью изгнания самурая из клана. Приключение, начинающееся с того, что персонаж дискредитирован за преступления против Империи, заставляет группу решать его проблемы и стать защитниками поруганной чести самурая. Историю такой величины можно использовать в качестве предыстории для гораздо большей истории, или просто привлечь персонажей к очищению своих имен и разоблачению виновных.

Ошибочное судебное решение - это основа многих историй в Рокугане, так что ГМ может использовать этот сюжет снова и снова, не боясь фактического повторения. Придворный, который выступает против правителя, или самурай, которого попросили взять позор от действий других, являются примерами этой истории и характера рокуганского общества. Вот некоторые конкретные примеры этого сюжета:

- Было собрано свидетельство позора самурая, но многие из выводов являются ложными.
- Суждение было вынесено против врага и персонажи должны помочь избежать надвигающейся войны.
- Доказательства были собраны, но правитель сделал ошибочный вывод на их основе.
- Нет реального злодея, рассказчик просто соединил несвязанные кусочки драмы и сделал жизнь персонажей несчастной.

Жертва жестокости или несчастья

Несчастные, мастер или неудачник

Этот сценарий похож на Бедствие, но более печальный. Герой/жертва становится пешкой в игре других. Персонаж может быть жертвой во многих ситуациях, начиная от амбициозной интриги до разрушения надежды. Жадные дворяне или зловещие злодеи, стремящиеся к власти или защищающие свои схемы, могут лишить наивного самурая надежды, сделав его Опозоренным, свергнув с поста или сделав ронином.

Смерть надежды может быть более сверхъестественной. Персонажи могут таинственно ослепнуть или онеметь, члены их семей могут быть отравлены язвами или случайно уничтожены Землями Теней. Виновником может быть даже само рокуганское общество, принизившее волю и силу героя.

Подобно Бедствию, ГМ при такого рода приключении должен быть готов представить худшее и убедиться, что игроки готовы к горю и безысходности.

Фатальная неосторожность

Неосторожный человек, жертва или утраченный объект

Это история, где протагонист продолжает действовать вопреки здравому смыслу и доброй воли, такой герой - сам себе злейший враг. Классическим примером такого является Отелло, хотя в его истории есть злодей Яго, продолжающий преследовать героя с невыносимыми деталями предполагаемого деяния Дездемоны. Здесь злодей идет на многое, чтобы разрушить и дискредитировать героя, но не все эти сюжеты требуют противопоставления героя кому-то. Саморазрушение - сильная

тема для истории, ее можно эффективно использовать в Рокугане. Несколько фильмов Акиры Куросавы, такие как Кагэмуся и Трон в крови, хорошо передают эту концепцию.

Неосторожность может управлять обреченным самураем в убийстве своих близких, чтобы удовлетворить присягу, или нарушить доверие и заслужить немилость семьи. Слабый самурай может быть в центре внимания истории или заключительного звена в длинной эпопее. Персонажей с подходящими Недостатками можно легко использовать, уничтожением чести семьи персонажа можно направить персонажа против себя. Эта история гибкая. При использовании против персонажей - это трагедия, но при использовании на NPC, которых персонажи могут позже спасти и защитить - это уже геройство.

Невольные преступления любви

Любовник, возлюбленные, открывающий

Самурая можно легко обмануть в совершении прелюбодеяния, не зная ничего об этом. Мужчину-самурая соблазнила замужняя NPC, или замужний женской персонаж, которую посетил некто, кого она считает своим супругом (например, актеры, изменение лица, обман) являются сюжетом, который попадает в эту категорию. Обычно в такого рода историях открывающий (иногда знающий, иногда игнорирующий факты) приносит доказательства преступления замешанному персонажу. В Рокугане тайный роман не имеет значения, но открытый роман - это катастрофа, потенциально обрекающий героя на сэппуку. Игрок должен решить, что важнее, принять на себя ответственность за невольный акт или принять меры, чтобы заставить замолчать тех, кто может разоблачить тайну.

Потеря любимого

Убитый родственник, свидетель родственник, палач

Этот сценарий достаточно прямой и незначительный, но может быть удивительно тяжел для использования в ролевой среде. Аудитория (персонажи) вынуждена наблюдать за непреодолимой смертью любимого человека. Они сталкиваются с трагическим основанием открытия "почему", без каких-либо ответов.

Это может стать отличной историей с началом In Media Res - персонажи не знают, кто им стал, но в конце концов личность жертвы устанавливается, и история выходит на новую эмоциональную арену. Рокугане смотрят на смерть по-другому, нежели на Западе, но они также могут чувствовать боль от потери любимого человека. Истории, которые открываются со смертью, грустны и тоскливы, и ГМ должен быть осторожен при запуске такой темы.

Она может стать сильным мощным фоном для персонажа, но может стать также основой для сюжета из эпоса мести. ГМу следует включать сюда другие сюжеты, чтобы сохранить действие живым и заставить самураев жить, как бы игра не удручала.

Безумие

Сумасшедший, жертва

Безумие, так называемое "ложное безумие Господина Луны", может управлять рокуганами практически в любой крайности. Убийство, ревность и бесчестье - все может случиться с безумным. Фильм Акиры Куросавы Ран представляет собой яркий пример этого сюжета: Азиатский пересказ Короля Лир, в котором протагонист начинает страдать безумием, зажатой мелкой ревностью своих детей.

ГМ, желающий включить Безумие в свои сценарии, вводит мощную изнурительную тему. Игроки могут сопротивляться ГМу, заставляющего ухудшаться психическое состояние персонажа, чувствуя себя стабильно, и поэтому этот сюжет надо обязательно разрабатывать в тандеме с игроками, а не навязывать его им. Безумие NPC, с другой стороны, довольно легко оправдать и обыграть, и может быть мощным средством мотивации или шокирования персонажей.

Ошибочная ревность

Ревнивец, объект ревности, предполагаемый пособник, автор ошибки

Снова сюжет Отелло, но, с другой стороны. Подозрительный ум может создать в воображении ревность с провокацией или без, и даже платонические отношения могут быть ошибочно приняты за более тесные. С пособником или без, этот сюжет может стать источником многих сценариев в Рокугане. Самурай, который не остается сосредоточенным на добродетели, может быть легко ослеплен, и хитрый злодей может крутить благородным самураем, как захочет.

Рассмотрим этот пример сценария: одинокая женщина входит или покидает дом самурая пока его жена отсутствует. Когда жена возвращается, муж кажется озадаченным и раздосадованным. Возможно, он невинно планирует искусный подарок для другой женщины. В идеале могут начать бродить слухи, или другой самурай может развить ревность жены ложью и полуправдами.

Если этот сюжет включает в себя дополнительного сообщника или NPC, ГМ должен развить мотивацию персонажа и спланировать их действия соответствующим образом.

Необходимость жертвовать кем-то

Герой, возлюбленная жертва, потребность в жертвенности

Самурай, который столкнулся с тяжелым решением и не дрогнул, является величайшим из всех героев. В такой ситуации трудно выбрать "правильное" или "неправильное" решение. Например, предположим, что мальчик находится в опасности одержимости мощным они. Лучше немедленно убить мальчика, позволив его душе вернуться к Небесному Колесу? Или самурай решит позволить мальчику стать одержимым, а затем сразиться с они, сила которого может превосходить пределы силы самурая? Характер куется таким выбором.

Трагедии полны рассказами людей, жертвующими любимым человеком для блага, а иногда такие жертвы бывают напрасными. В ролевых играх такая история может быть сутью огромной всеобъемлющей истории, которая заставляет персонажа своим решением искать баланс силы и судьбы. Следует отметить, что, как и Бедствие, этот вид сюжета может быть эмоционально мучительным для игроков, и ГМ должен всё учесть тщательно при использовании этой истории.

Препятствия на пути любви

Двое влюбленных, препятствие

Женитьба по любви - редкое явление в Рокугане, и попытка совместить любовников может быть заблокирована по многим причинам, например, нарушение социального статуса или клановая вражда. Враги или романтические соперники могут легко довести до расторжения, но и долг простого самурая также может стать препятствием, и правитель мог даже приказывать прекратить роман под страхом смертной казни. Рассказ о обреченной молодой Додзи, влюбившейся в Акого, связанного долгом, был воссоздан в сотнях рокуганских пьесах, и миф этот не очень далек от истины.

Обладание

Две или более противоборствующих сторон, объект, арбитр

Что отличает Обладание от других ситуаций, то это то, что дипломатия и хитрость заменяет действие и силу. В этом сценарии персонаж берет на себя роль искусителя и расхитителя, претендуя на что-то для себя или своего господина. Материальный объект, например, драгоценная реликвия клана, является отличным фокусом для этого приключения, как и земля, титулы или политические благосклонности. В Рокугане потребность в благосклонности и одобрении может быть важнее, чем сто рисовых полей.

Преследование цели с помощью своей убедительности или с помощью арбитра имеют одинаковые зацепки в сценарии. Кампании, построенные вокруг интриги, могут использовать эту ситуацию больше, чем другие, и ГМ может прокручивать их с множеством препятствий и сценарных идей.

Преследование

Беглец, преследователь

Есть три причины, по которым героя могут преследовать. Во-первых, беглец от правосудия, за которым охотится деспотичный (или нейтральный) полицейский агент. Во-вторых, преследование по вине любви, может быть из-за поцелуя неправильной руки или из-за женитьбы не на том человеке. Наконец, история героя, бегущего от мощной силы, решившей устроить его смерть. Возможно, он видел слишком много, или слишком много знает, или последний из династии, которая должна быть окончена. В этом случае самурай, вероятно, просто невинный свидетель. На самом деле, истории преследования часто включают в себя персонажа, который считается невинным, или за кем охотятся по неправильным причинам.

ГМ может перейти на этот сюжет, сделав персонажей виновными, или сделав виновным кого-то близкого им. Другая идея заключается, чтобы обвинить героя в преступлении, за которое никто не может взять вину, и он вынужден бежать, зная о своей невинности. В Рокугане эту ситуацию весьма сложно построить, поскольку многие благочестивые самураи предпочтут столкнуться с последствиями, а не бежать. ГМ может попытаться мотивировать персонажей, обещая в перспективе возможность обнаружить настоящего преступника.

Погони сложны для рассказа. Чтобы сохранить свою энергичность, опасность и интенсивность, погони должны последовательно нарастать. Для поддержания интереса в историю нужно также включить развитие персонажа. ГМ должен знать, что это самое тяжелое приключение для запуска, и нужно всегда находить способы сохранять погоню. Так как персонаж в любой момент может решить отправиться куда-нибудь еще, ГМ вынужден будет прорабатывать этот тип приключения на лету.

Восстановление потерянной любви

Искатель, найденный

Это не сценарий спасения, это, скорее, ситуация, когда важные NPC возвращаются после долгого отсутствия. Этот сюжет становится окончанием более глубокого сюжета, но Восстановление

добавляет дополнительную динамику в мир самураев. Родитель, ребенок или брат, который возвращается после 10, 15 или 20 лет, несомненно, принесет много осложнений своим появлением. ГМ должен определить, какую область они хотят задействовать, так как история может пойти во многих направлениях.

Например, кто сейчас занимает правящее место? Какой был пост у пропавшего человека? Он в возрасте? Где он был? Как семья отреагирует теперь, когда домоуправление изменилось? Что будет делать самурай, если потерянный дух-предок его отца вернулся с известием о своей смерти? Игрокам, которые играют стоическими жесткими самураями, скорее всего, не понравится это приключение, но ГМ может попытаться убедить игроков думать об этом, как о новом вызове.

Раскаяние

Виновник, жертва, следователь

В сценарии Раскаяние обвинили честь другого, преступление было совершено, или любимый был оклеветан. Акт может быть простым или сложным, но фокус этого приключения лежит не на самом акте, но на затяжном стыде героя от такого поступка. Вполне возможно, никто не знает об акте, или он может быть достоянием общественности. Знаменитый роман Преступление и Наказание Достоевского является классической историей Раскаяния.

Важность сценария Раскаяния в том, что совесть персонажа находится в состоянии войны с ним. Это особенно мучительно в Рокугане, где принципы общества могут оценить его деяние, как приемлемое, но которые тем не менее конфликтуют с чувством Бусидо самурая. С другой стороны, самурай, преступление которого проигнорировали, все еще может нести Раскаяние от преступления, которые он совершил.

Действие, начавшее историю Раскаяния, может быть простым: маленькая ложь или измена, о которой никто не узнал. Или может быть сложным: убийство с большими последствиями (особенно убийство близкого человека). Такого рода сюжет может стать долгосрочным для конкретного персонажа, стремление к искуплению или исповеди, которое обременяет персонажа до конца кампании.

Бунт

Тиран, заговорщик[и]

История о Бунте может включать в себя революцию или заговор с целью свержения одного правителя, всего правительства или нации. Персонажи могут быть частью Бунта, или они могут противостоять ему. В любом случае, не требуется никаких приказов в такого рода игре; благородный или покорный самурай будет знать, что лучше всего делать, чтобы увидеть успех Бунта или его крах. Этот тип приключений легко оправдывает эклектичную группу разношерстных самураев, ронины и клановые самураи борются вместе с одной причиной.

Такого рода истории могут создать конфликт у благородного самурая с кодексом Бусидо. Послушному самураю, возможно, будет трудно бросить вызов своему господину, даже ради Рокугана. Милосердному самураю, возможно, будет трудно жестко подавить крестьянское восстание. Персонажи могут легко оказаться в ситуации мучительного выбора, что правильно, а что нет.

Если сценарий Бунта имеет заговорщическую природу, все основные игроки в структуре правительства должны быть включены в историю. Например, если сюжет - это свержение несовершеннолетнего господина, то все друзья господина, придворные, помощники и потенциальные союзники, и враги должны быть разработаны и определены ГМом. В крупномасштабной игре все основные NPC и их слуги должны быть определены с целью повышения драматической интриги.

Соперничество родственников

Привилегированный родственник, отвергнутый родственник, объект

Что отличает Соперничество от Вражды? Здесь акцент антипатии проистекает из детства; не из нынешних действий, но от более темного, более зловещего взгляда на человеческую душу. Если вы вводите этот вид сюжета в ваших играх, будьте готовы к последствиям.

Соперничество родственников исходит из истории персонажей. В то время как Вражда проистекает из одного действия, источник Соперничества является объектом, чувствами родителей или потребностью братьев и сестер в признании. В этом случае ненависть не является очевидной, и психологический осадок нарастает медленно с течением времени.

Соперничество с любым родственником является необходимым элементом этой ситуации, и ГМ должен помнить, что смерть не является необходимостью в этой истории. Кроме того, подобно другим сюжетам соперничества и вражды, такого рода истории могут стать предысторией в большей истории, ведя персонажей по их собственной истории.

Соперничество между неравными

Начальник, подчиненный, объект

Этот сюжет может включать в себя очень много драматических комбинации: хороший пример, молодой аристократ и могущественный Император в ссоре, но не желают закончить вражду. Другой пример, мастер сюгэндзя и его неопытный ученик постоянно участвует в словесных и академических спорах. Или, например, персонаж, чьи предки считают, что он не достоин титула «самурай».

Быстрое приключение L5R может включать в себя двух самураев, вернувшихся домой, один - магистрат, другой - узник правосудия. Путешествуя большие расстояния вместе, они станут соперниками или даже врагами, но ролевая игра может перерасти в историю сострадания и уважения, закончившуюся либо освобождением заключенного, либо преданием нового друга смерти.

Самопожертвование за идеал

Герой, идеал, жертвуемый человек или вещь

Идеально подходит для мира Рокугана, это приключение лучше всего работает с благородными самураями, кто верит в что-то большее. Хотя добродетель можно принести в жертву так же легко, как жизнь, путь самурая часто делает этот выбор сложным. Принесение в жертву своей жизни ради своего слова является одной из наиболее распространенных историй в Рокугане, но и самой мощной и острой.

От самурая ждут самопожертвования по длинному ряду причин. Его слово, семья, Империя и многое другое могут привести самурая к сэппуку или смерти при исполнении долга. Вместо жизни можно потерять честь практически в любой из этих ситуаций. ГМ, заинтересованный в кампании ронинов, может использовать этот сюжет в качестве фона или начального приключения, особенно если цель партии - восстановление своей чести.

Для того, чтобы определить точную величину действий самурая, ГМ должен определить то, против чего он борется, и то, за что он борется. Самурай, идущий на самопожертвование, часто сопротивляется событиям, которые навлекут позор на него или его семью. Но реальная проблема заключается в том, что самурай борется, чтобы быть победителем над его истинным врагом или над собственными неудачами. Сказки о самураях могут включать в себя выполнение и успех, но чаще реальность Рокугана показывает, что самурай не идеален, и позор не так далек, как считалось. Конечно, это дело игроков, как их персонажи реагируют на такие ситуации и проблемы, и ГМ не должен пытаться оказывать на них давление в сторону пути чести или трусости.

Иногда потеря добродетели, а не потери жизни, может быть в центре внимания приключения. В Рокугане это может стать тонким сюжетом, и ГМ должен быть осторожным, чтобы не вести персонажа к потере всего, самурай без чести не существует.

Самопожертвование ради родственников

Герой, родственник, жертвуемый человек или вещь

Очень похож на предыдущую ситуацию, но этот сюжет не всегда требует смерти самурая. Скорее всего, от самурая ждут правильного поступка, в котором семья или клан будут выше блага самурая и, возможно, блага Империи. Жизнь, любовь, амбиции и честь – этим всем самурай может пожертвовать во имя семьи. В таких сюжетах может быть NPC, жестокий, эгоистичный, бесчестный и амбициозный, его легко вычислить. Игроки, ищущие выход для своего гнева, найдут его легко.

Такого рода приключение лучше всего работает с игроками с очень активным стилем ролевой игры. Например, игрок, выражающий желание вести своего персонажа в бескорыстном направлении, должен быть вознагражден хорошо продуманным приключением, предназначенным только для этого персонажа. И действительно, ГМ должен всегда стремиться предоставлять игрокам удовлетворительное завершение саги об их персонажах.

Убийство непризнанного родственника

Убийца, жертва, открывающий

Этот сюжет практически не требует пояснений. При любых обстоятельствах, где главный персонаж убивает кого-то, кого позже признают членом семьи, попадает в эту категорию. Убийство родственника может включать манипуляции подстрекателя, или может быть результатом проклятия или пророчества. Самурай, ведомый гневом, мог легко убить кого-то в результате несчастного случая или дезинформации без подталкивания дьявольским NPC, или родственник может быть убит из-за ошибки, допущенной другим членом семьи. Возможно, самурай пытался остановить драку и дружеский клинок задел его. Оракулы, необходимость, соперничество, невежество, ненависть, долг, советы, бесчестье, месть, принуждение и апатия - это все возможные причины страданий в этом сюжете.

ГМ может написать историю, в котором известие о смерти родственника от рук конкурирующего клана доставляется персонажу или даймё. Однако, позже информация указывает на члена своего клана, который и сразил убитого самурая. Но война уже на подходе...

Мольба

Преследователя, проситель, сила власти

Мольба является просьбой о помощи. Эта история включает в себя кого-то из низов, пришедших к герою искать помощи, прекрасная возможность привлечь кодекс Бусидо и играть на чести самурая. Мольба может быть о помощи для достойной цели или бесчестной, как требуется для истории. Некоторые примеры:

- Крестьяне нанимают ронина, чтобы защитил их от бандитов или от жестокого правителя - сюжет Семи Самураев.
- Придворная дама просит ёдзимбо прийти ей на помощь.
- Любовница просит своего любовника убить ее мужа.

Мольба требует, чтобы игроки были мотивированы на помощь. В Рокугане долг и честь превыше всего, но убедить выскочку ронина, что помощь кому-то еще в его интересах, может стать трудной задачей, и персонажи, которые не в состоянии позаботиться о причине мольбы, будут полностью игнорировать приключение. Хороший ГМ знает, что для них важно, и использует это для вовлечения персонажей в историю. Это помогает преуменьшить аргументацию в партии, особенно когда каждый имеет личный законный интерес в исходе миссии.

Месть

Обидчик, гнев

Наиболее распространенная тема в историях действия, Месть - один из самых простых сценариев для запуска в основе культуры Бусидо. Она мгновенно мотивирует персонажей оказывать помощь. Самурай может быть вынужден мстить из-за долга, верности, чести своей семьи или смерти господина. Есть три распространенных сюжета Мести:

- Убитая семья или предок позволяют ГМу придумать простой сюжет, а затем предоставить необходимые зацепки, чтобы самураи оставались в курсе. Например, кровавые записи или особое оружие - легкие зацепки. Чем больше сюжетных зацепок будет предоставлено, тем дольше продлится погоня за врагом. Это очень по-рокугански самураю настигнуть своего противника, потерпеть поражение и умереть от стыда - такие трагедии являются предметом многих великих пьес Кабуки, хотя и не каждый игрок может быть доволен таким исходом.
- Месть за умышленное причинение вреда немного сложнее проработать. Не легко знать, когда у персонажа есть необходимость покарать. Такие случаи иногда могут занять много сессий, мучая самурая, прежде чем он начнет планировать свои действия. Неподготовленный ГМ может оказаться вынужден работать с реактивной кампанией, пока персонаж будет бегать вокруг провинции своего противника, помечая все в поле зрения.
- Погоня за преступниками, окончательный сюжет Мести - это самый простой и очевидный. Персонажи могут быть охотниками за головами, магистратами или регентами своего господина, требующими справедливости во имя Императора. Для того, чтобы сценарий удовлетворил условиям мести, персонажи должны иметь личную заинтересованность в приключении. В противном случае, это сюжет Преследование.

Месть в семье

Мстящий родственник, виновный родственник, родственник

Это может быть самой экспрессивной и кровавой из рокуганских трагедий, потому что изображает семью, которая уничтожает себя. Мать может решить отомстить мужу за смерть сына. Сын может быть опозорен и лишен семейного имени, за то, что позволил вреду пасть на семью. Молодая жена может убить мать и отца ее умершего мужа, после того как господин потребовал его сэппуку. Отличным кинематографическим примером этого сюжета является фильм Чжан Имоу "Проклятие Золотого Цветка", в котором Император отравляет свою жену, и она, в свою очередь, просит их сына попытаться свергнуть его.

В Рокугане концепция родственников может быть поднята выше включением кого-либо в большую семью (Мацу, Додзи и т.д.) или даже клан. Двоюродный брат, защищающий честь семьи, или предавший доверие другого господина, может быть изгнан из клана или получить визит армии на его имение. Вариации на эту тему бесконечны, и потенциал для мрачной трагедии так же бесконечен. Действуйте осторожно.

Азиатский стиль повествования против Западного

Одной из самых важных отличительных особенностей Легенды Пяти Колец RPG является то, что она базируется на мире, основанном на азиатской культуре, истории и религии. Как мы уже обсуждали в этой главе, большинство фантазийных ролевых игр основаны на Западной культуре, псевдосредневековые по структуре и концепции с несвязанной социальной структурой и несколькими культурными правилами или ограничениями. L5R сильно зависит от азиатской культуры, особенно

культуры феодальной Японии, которая непосредственно и вдохновила на игру, задав тон и атмосферу, и наполнив сюжеты драмой и эмоциональным накалом.

Почему подчеркивание культуры так важно? Конечно можно играть L5R в более западном стиле, как в игру, в которой азиатские элементы являются не более чем декорациями. Но это лишь немного отличается от игры в обычную фантазийную ролевую игру с изменением окружающей обстановки. При этом теряется уникальный аромат, который и делает L5R игрой.

Что делает L5R "азиатской", а не "западной" по стилю? Самый основной элемент - это жизненно важное значение рокуганского общества и культуры. Персонажи - это не просто одинокие "авантюристы", бродящие по пейзажу, они - члены касты самураев с определенной социальной ролью и обязанностями. У них есть господин, клан и Император, которым они присягнули, как лояльные и непоколебимые вассалы, готовые умереть в любой момент. Кроме того, как самураи, они являются частью сложной системы социальных отношений, этикета и традиций, системы, которой они должны следовать, независимо от того, как жестоко она может испытывать их, потому что альтернативой этому является позор или смерть.

Концепция персонажа, находящегося в ловушке социального и морального порядка Рокугана, столкнувшегося с невозможным выбором между конфликтующими лояльностью и ожиданиями, часто упоминается как "самурайская драма", эта концепция вполне чужда большинству ролевых игр западного стиля. Самурайская драма проистекает из того факта, что самураи (даже самураи со сверхъестественными способностями) являются людьми с эмоциональными потребностями, стимулами и недостатками. Кодекс Бусидо и социально-культурная система Рокугана создают требования, которые толкают нормального человека к пределам его эмоциональных ограничений или даже за эти пределы. Бусидо ждет совершенства, но ни один человек не является совершенным. Даже самурай, который вырос в традиции безусловного уважения к Бусидо и обычаям, может столкнуться с ситуацией, где его эмоции и врожденная человечность столкнутся с требованиями Рокугана, и он обнаружит себя неспособным разрешить конфликт лояльности.

Хорошая игра L5R делает самурайскую драму ключевым элементом своей сюжетной линии. Эмоциональные и психологические конфликты социального порядка Рокугана предлагают гораздо более насыщенные проблемы для персонажа, чем любая простая схватка, дуэль или спор. Суть самурайской драмы и самый мощный элемент отдельной истории ГМ может создать из мучительного выбора - выбора между любовью и долгом, например, или между лояльностью к своему клану или лояльностью к другу. Если господин самурая приказывает ему что-то сделать, а голос его предка говорит ему иначе, кому же он подчинится? По принципам Бусидо у него должно быть почтение и преданность. Такой выбор должен быть ключевым моментом истории и развития любого персонажа. Игроки будут помнить такие моменты гораздо дольше, чем любой простой бой.

Герой в азиатских историях

Современный образ героя в большинстве ролевых игр отчетливо западный, может быть, даже "голливудский". Он (как правило, но роль редко меняется, даже если пол изменился) является одиночкой, мощным человеком, бросающим вызов власти и идущим своим путем, побеждая и торжествуя на своих собственных условиях. Однако, азиатские культуры склонны видеть героев как людей, отстаивающих моральные принципы (принципы своего общества) перед лицом горького несчастья и даже поражения. Для них "голливудский" герой часто не выглядит как герой вообще, он больше похож на жулика или преступника. В качестве примера рассмотрим китайского народного героя Вонг Фей-Хунг, протагониста бесчисленных кунг-фу фильмов. Фэй-Хунг - врач, уважаемый член общества, поддерживающий традиционные китайские добродетели и моральные устои. Он показан как мудрый и мирный человек, и использует свое умение кунг-фу только тогда, когда злодеи вынудили это сделать, а злодеи неизбежно испорчены, насильственные и безнравственные личности, часто "оскверненные" западным влиянием. Этот образ далек от типичного голливудского изгоя-полицейского!

Эти идеи о героизме должны быть справедливы и в игре L5R, и, хотя Рокуган - это вымышленное общество, оно базируется на истории азиатской культуры. В Рокугане герой - это тот, кто защищает социальные и моральные устои своего общества, в частности, тот, кто следует кодексу Бусидо, даже в условиях ужасной личной потери. Рокуганский герой не борется за себя и, конечно, для личной выгоды. Он борется за честь, за свою семью и клан, и за Империю. Если его вознаградят за поступки, то только потому, что он поддержал принципы рокуганского общества в том, что такое хорошо и благородно.

Следует отметить, что только потому, что рокуганские герои отстаивают моральные принципы своего общества, не означает, что они живут в гармонии с своим обществом. Можно очень легко попасть в ловушку, полагая, что азиатские герои всегда "инсайдеры", а западные герои - "аутсайдеры". На самом деле, азиатские истории переполнены героями-аутсайдерами, поддерживающими традиционную мораль наперекор обществу, ставшему испорченным и безответственным. Рассмотрим, например, известный японский графический роман "Одиноким Волк и детеныш", Кадзуо Койкэ

и Госэки Кодзима. Герой этих серий, Итто Огами, кажется на первый взгляд типичным "западным" героем - убийца по найму, пренебрегающий всеми правилами и моральными принципами во имя личной мести. Но внешность обманчива. По мере развития сюжета становится очевидно, что на самом деле только Итто - истинный самурай в истории, только он один готов подчинить все свои личные потребности и желания делу чести и справедливости. К концу истории его благородство и самопожертвование так пристыдило правящие органы, что сам Сёгун проронил слезу. Итто - индивидуальный герой, но и тот, кто в конечном счете придерживается общественной морали, которую забыло само общество.

Как азиатская концепция героя применяется к игровому опыту? Большинство игроков ждут для своих персонажей победы, торжества над несчастьями. В некотором смысле L5R точно так же подходит для этого, как и любая другая ролевая игра. Игроки и ГМ, желающие такого рода кампаний, могут сделать это достаточно легко, изображая "героических" самураев, бродящих по Империи без присмотра, побеждая врагов и срывая аплодисменты. Но мудрый ГМ и опытные игроки могут отложить эти основные цели в пользу более достоверного азиатского видения героя. Сюжеты должны подчеркивать важность Бусидо и рокуганской морали, а также необходимость для самураев защитить эти принципы любой ценой. Умный ГМ предоставит персонажам выбор между отстаиванием чести и повышением их собственного богатства и власти, предоставляя им шанс стать настоящими героями... или истинными злодеями.

Смерть и Самурай

В свете этой дискуссии об азиатском повествовании, самурайской драме и героизме, весьма полезно рассмотреть отношение самурая к чему-то очень важному, к смерти.

В традиционных ролевых играх концепция смерти часто отождествляется с "проигрышем". Это исключительный стимул, и персонажи исполняют экстремальные поступки, чтобы избежать своей собственной гибели. Смерть - это то, чего боятся и ненавидят или, по крайней мере, то, что раздражает, умирающий персонаж, как правило, отображает последовательность плохих решений и/или неудачливых бросков костей.

В ролевой игре L5R, которая эмулирует самурайскую культуру, смерть - это нечто другое. Самурай не боится смерти и не уклоняется от нее. В этом и отличие от современного западного взгляда на смерть, который игроки очень легко переносят в игру на своих персонажей и теряют ключевой аспект в самурайской игре в азиатском стиле.

Чтобы понять добровольное принятие смерти самураем, мы должны понять приверженность самурая к Бусидо (смотрите Книгу Воздуха о добродетелях Бусидо). Самурай верит в нечто большее, чем он сам. Чем благороднее самурай, тем более охотно он пожертвует своей жизнью ради общего блага. Конечно каждый клан имеет несколько иную точку зрения на то, что есть благо, но это не умаляет личной чести и чувства долга самурая.

Это всё не означает, что самурай легко смотрит на смерть. Он не ищет предлог, чтобы умереть, не ищет слепо врагов за пределами своей силы или поста. И он также не игнорирует пожелания своего даймё, действительно, Бусидо означает, что он всегда должен ставить потребности своего даймё гораздо выше своих собственных. Без разрешения даймё самурай не может совершить сэппуку, не может принять вызов на дуэль до смерти (за исключением в пылу битвы), и, конечно, не может броситься в Земли Теней, чтобы охотиться на монстров. Даже самые сильные из самураев, Чемпионы Клана и Императорские даймё, должны обращаться к Императору за разрешением совершить такие деяния. Самурай должен всё тщательно взвесить, прежде чем даже осмелиться задать такой вопрос своему даймё.

Оборотной стороной этого является то, что ни один самурай не может совершить сэппуку без одобрения своего господина. Таким образом, опозоренного самурая могут принудить нести свой позор в течение длительного времени, или, что еще хуже, перенести свой позор на своих детей. Совершение сэппуку без согласия даймё является таким же позорным деянием, как-то что вызвало позор - это означает, что опозоренного самурая могут оставить в живых, чтобы дать шанс для искупления.

Смерть для самурая не так проста, и не следует ее воспринимать легкомысленно. Конечно, это не просто "мои Раны вышли за предел". Это неотделимая часть культуры, которую нельзя игнорировать. Смерть самурая, как и его жизнь, должна иметь смысл и цель.

Роль трагедии

Одним из наиболее важных элементов самурайской драмы, и одним из самых больших различий между азиатским и западным стилями ролевой игры, является наличие и важность трагедии. Азиатские фантазии, народные сказки и истории переполнены трагедией, герои, которые умирают из-за проигранного дела, влюбленные, которые совершают самоубийство, и невинные, которые погибают.

В западных историях часто воспринимают как само собой разумеющееся, что герой победит

независимо от того, сколько он может вынести страданий и независимо от того, как велики шансы против него. Это переносится и на ролевые игры в различных формах, вплоть до концепции "сбалансированных встреч", в которой персонажам никогда не представляют проблему, слишком сложную для них. Но в азиатских историях нет никакой гарантии, что герой победит или даже выживет. Действительно, одной из наиболее постоянных тем в азиатском героическом повествовании является благородный герой, который борется до своей смерти за безнадежное дело, зная, что у него нет никаких шансов на победу, но, тем не менее, придерживается своих принципов. История Рокугана полна героическими самураями, которые умерли за честь и долг, независимо от победы.

Кроме того, как правило, западные истории изображают любовь, как полностью положительное явление, термин "любовь побеждает все" стал современным клише и романтические истории почти всегда заканчиваются хэппи-эндом. Но в рокуганской культуре, брак - это долг, совершенно несвязанный с романтикой, и сердце самурая должен быть наполнено преданностью своему господину и ничем более. Любовь неразрывна с проблемами для благочестивого самурая, потому что мгновенно ставит его в конфликт лояльности. Что важнее, господин или возлюбленная? Такие романы в Рокугане редко заканчиваются хорошо, и когда влюбленным удастся пожениться и наслаждаться счастливой совместной жизнью - это редкое торжество. Гораздо чаще лучшие влюбленные могут надеяться на то, чтобы иметь скрытый роман при выполнении своих обязанностей, женившись на других.

Наполнение ролевой игры духом азиатской трагедии - очень сложное дело. В конце концов, RPG привлекает возможностью играть за персонажа, который выигрывает, развивается и становится сильнее с течением времени. Умиравший трагически не вписывается в эту модель. Однако, если трагизм удалить из Рокугана, он станет гораздо менее интересным, банальный фантазийный мир, где воины носят вместо мечей катаны. Трагедия, надлежащим образом оформленная, приносит особый азиатский колорит в Рокуган, что и делает его уникальным.

Как было сказано, ГМ не всегда должен заставлять персонажей игрока умирать в безнадежных битвах, чтобы передать ощущение и тон трагедии Рокугана. Трагедию можно добавить в историю в самых разнообразных формах, а смерть является лишь одной из них. Рассмотрим одну из самых популярных тем повествования - романтика. Как отмечалось выше, любовь весьма проблематична для жителей Империи. Они без сомнения признают ее силу, Бэнтэн, Фортуна романтической любви, почитается по всей Империи. Но в то же время они болезненно осознают, что часто любовь заканчивается плохо в мире самураев. Рокуганские любовные истории, как показано в искусстве, поэзии и литературе, почти всегда трагичны.

Что ваши персонажи делают, когда они становятся впутанными в романтику? Они пытаются добиться счастливого конца несмотря ни на что, или же они принимают ограничения, введенные на их жизнь Бусидо и общественным порядком Рокугана? Предложите проблему романтики игрокам, как ролевую задачу, позволяя игрокам свободный выбор на своем пути, а затем покажите им последствия - это мощный и эффективный способ введения трагической эстетики в вашу игру. Если роман продолжается или развивается, в сюжет можно ввести дополнительные осложнения. Что, если персонаж находится в любовных отношениях с кем-то из другого клана, вражеского клана? Если их кланы начнут войну, они вполне могут в конечном итоге столкнуться друг с другом на поле боя, что поставит персонажа перед горьким выбором - убить свою настоящую любовь, предать свой долг, или отказаться от своего клана. И такой трагический выбор, конечно, суть хорошей самурайской драмы.

Любовь - не единственная сторона жизни самураев, которая может привести к трагическим последствиям. Дружба в Рокугане также чревата риском. Поиск верного друга труден в рокуганском обществе, где каждый прячет свои эмоции за своим публичным лицом. Но даже если такого друга удастся найти, отношения легко могут стать источником горя, если вмешаются соперничество в клане или другие политические конфликты. Как отреагирует самурай, когда он должен стать чемпионом своего господина в поединке... и его противник - его лучший друг?

Должным образом обработанные, эти типы ситуаций могут принести истинный смысл трагедии в игру, оставляя персонажей игроков живыми для долгосрочных игр. И они наполняют игровой опыт эмоциями и глубиной, которые редко могут конкурировать в более западном стиле ролевой игры.

По своей сути, Рокуган - это мир выбора и последствий. Если вашим игрокам не нужно думать о своих действиях, они бросят вызов порядку в игровом мире. Используйте злодеев, чтобы бросить вызов их морали, их восприятию и чувству долга. Заставьте их противопоставить свои действия кодексу Бусидо, а также с точки зрения собственной морали в смысле добра и зла. В множестве величайших эпосов был герой, страдающий из-за разницы между своими личными убеждениями и теми, которые был вынужден принять.

Создание Злодея: Черное и Белое в Рокугане

Многие миры в ролевых играх предназначены для конфликта, с которым легко столкнуться, они заполнены монстрами, зверями и ужасами, существующими просто только для того, чтобы с ними сражаться и убивать, обеспечивая готовыми злодеями для противостояния персонажам. И в Рокугане есть такое место - Земли Теней, разращенное и искаженное силой Дзигоку. Но это не то место, в котором большинство самураев побывают когда-нибудь. Земли Теней - место смертельной опасности, населенное Скверной, клан Краба взял на себя обязанность защищать Империю от всего этого, потому что ни один другой самурай никогда не пойдет туда, если не возникнет необходимость. Земли Теней предлагают мощного врага для персонажей, но это не враг, которым можно пользоваться регулярно, или игроки будут создавать новых персонажей каждые несколько сессий.

В Изумрудной Империи четко выраженные злодеи скорее исключение, чем правило. Персонажи часто оказываются по колено в интригах и неизвестности, и задаются вопросом "Кто плохой парень?", на который не легко ответить. Если Земли Теней является "Черной" частью морального компаса Рокугана, от сама Империя - сфера серого, где игрокам необходимо делать всё с осторожностью.

На простейшем уровне злодеи обеспечивают контраст для персонажей, попадаясь на пути их целей, действий и лояльности. Они создают распри, умышленно или невольно, и обеспечивают игрокам врагов, чтобы победить их. Однако, в Рокугане злодей может быть только антагонистом, потому что он выступает против целей персонажей; некто, кто отрицает право самураев на сэппуку может быть злодеем, как и может быть господином. Некоторые NPC действительно "злодеи" в сюжетную смысль, в то время как другие только случайные встречные, жулики, интересные люди, встречающиеся в игре.

Создание привлекательных и многомерных злодеев очень важно в ролевой игре по Рокугану. Ключевым моментом здесь является подход к созданию злодея таким же образом, как и к любому другому NPC, как к полностью реализованному характеру с целями и личными пристрастиями. Если каждый злодей - просто копия предыдущего, если каждый антагонист NPC является двумерным или немотивированным, даже самое подробное приключение в ближайшее время скатится не более чем в серию убийств.

Создание злодеев, которые действительно зло, как правило, включает в себя сверхъестественные силы, такие как Скверна или Лживая Тьма, но также позволяет создать NPC, искреннее зло в человеческом смысле, социопат, без совести или раскаяния. Тем не менее, такие истинно злые люди редки и следует использовать их с осторожностью. Большинство людей, даже злодеи, имеют человеческие качества, эмоциональные мотивы, помимо жестокости или жажды власти. Противник, имеющий сложные мотивы, гораздо более убедителен и интересен, чем стереотип с закрученными усиками.

Например, возьмем даймё Льва, который по слухам убивает крестьян Журавля. Этому может быть любое количество объяснений:

- Он может быть лояльным, старается вернуть себе утраченные сокровища клана, которые были украдены Журавлем. В этом случае его лояльность заслуживает похвалы.

Пример показа последствий

Несколько лет назад я вел фэнтези-кампанию в западном стиле, в которой персонаж-изгой напрасно убил охранника, которого допрашивал. Я решил не предостерегать его во время игры и даже не говорить об этом в течение ближайших нескольких недель. Но, так как история двигалась к завершению и город горел от внутреннего бунта, враги персонажа-изгоя втянули его в переулочек во время хаоса.

О персонаже больше никогда не слышали. Игрок спросил меня о том, что случилось с его персонажем. И я ответил ему: "Вы не знаете". Излишне говорить, что он не был доволен.

В конечном счете, мораль общества создают люди, живущие в нем. Если вы живете в районе, где преступность процветает и люди не хотят смотреть дальше своего носа, когда кого-нибудь обворовывают в тихом переулочке. Персонажи, как "звезды" истории, определяют и изменяют мораль игрового мира, как никто другой (кроме, возможно, злодеев). Если персонажи не уважают других, это отражается на состоянии мира, в котором эти персонажи живут.

Если мир вокруг них рушится, и персонажи выбирают милость вместо мстительной бойни, их действия могут изменить мир. Но если персонаж выбирает убийство во имя Императора просто потому, что закон говорит, что они могут, их кодекс Бусидо не имеет смысла, и Рокуган наполняется людьми, которые придерживаются принципа "кто сильнее, тот прав". Персонажи должны медленно и тонко оказываются лицом к лицу с NPC с поведением, похожим на их собственное. Когда персонажи встречают плохие манеры и негатив в каждом уголке Изумрудной Империи, они могут начать понимать причинно-следственную связь.

- Он может просто забивать крестьян, потому что они договорились с ужасной чумой, которую собирались распространять по землям Льва и Журавля. Его методы могут показаться жестокими, но, в конце концов, он может спасти больше жизней, чем он заберет, уничтожая деревню.
- Он может быть убежден, что деревня осквернена прикосновением Земли Теней, и единственный способ устранить Скверну - уничтожить всех. Здесь его чувство долга перед Империей будет оценено даже самыми грубыми Крабами.

Итак, почему же ваш злодей - плохой парень? Вполне возможно, что он - буйный сумасшедший, убивающий крестьян для развлечения, но это не сделает глубины для истории. В таком случае правитель Льва просто прикажет совершить сэппуку безумному миньону - или, еще лучше, позволит персонажам убить сумасшедшего, прежде чем он сотворит еще больше позора и неприятностей.

Возьмем другой пример, если Императорский чиновник поручает совершить убийство для того, чтобы предотвратить войну? Его цели могут быть благородными, но он совершил преступление, и, возможно, еще больше преступлений позже, чтобы скрыть предыдущие.

Делая злодеев вполне определенными людьми и давая им важные (и обоснованные) цели и мотивы, вы создаете больше, чем просто врагов. Вы создаете драму. И когда персонажи выясняют, почему "сумасшедший Лев" убил всех крестьян в деревне, они просто могут решить присоединиться к разрушению.

Честь, Слава, Бесчестье и Статус

Различия между Честью, Славой, Бесчестьем и Статусом может быть несколько запутанным в Легенде Пяти Колец RPG. При создании злодея у вас есть возможность обыграть эти статистические данные друг против друга.

Честь - это внутренняя мера самоуважения персонажа, его собственное чувство о том, как он живет в соответствии с требованиями Бусидо, и определяется его истинными действиями. Самурай, который всегда повинуетсЯ даймё, конечно, благороден, так как безупречно следует кодексу Бусидо. Но если самурай только притворяется, что соблюдает этот кодекс поведения, он будет временно действовать так, как будто его честь гораздо выше, чем в действительности записано на листе персонажа. (Это можно представить в игре как Преимущество "Видимая Честь".) Такое самурай только играет в действительно "благородного", и когда его фасад нарушится, его истинная природа будет раскрыта его собственными действиями.

Слава и Бесчестье - это совсем другая ситуация. Слава - это представление о том, как мир видит персонажа, как его деяния влияют на его популярность и признание миром. Бесчестье же является отражением народного отвращения к его поступкам. Самурай, выигравший много известных сражений, но известный особой жестокостью к побежденным, может иметь значительное количество как Славы, так и Бесчестья одновременно. Что важно помнить, то что эти статистики отражают общественное знание, а не частное. Самурай, поддерживающий безупречную общественную репутацию, но участвующий в грехе в тайном подвале своего замка не будет иметь Бесчестья.

Статус измеряет положение персонажа в рамках социального порядка, и во многом является более значимым элементом при создании злодея, чем какая-либо Черта или Навык. Правитель, впечатляющий физически, тем не менее может представлять более страшную угрозу для персонажей просто в силу того, что он является правителем со Статусом, с которым персонажам даже нельзя надеяться состязаться. Статус предоставляет злодею всевозможные преимущества и возможности, не говоря уже об огромном уважении в рамках социального порядка Рокугана. На самом деле, ГМ должен быть осторожным с чрезмерным использованием высокого Статуса у злодеев, чтобы у персонажей не росло разочарование в связи с их неспособностью победить врага, у которого есть все права в Империи, работающие в его пользу.

Вполне возможно для человека иметь крайне низкую оценку в одной или более из этих черт и чрезвычайно высокую в других. Кто-то, кто покорно выполняет дела для своего господина, накапливает Славу, но, если он использует закулисные методы для выполнения этих дел, то он потеряет Честь при этом. Хотя внешний мир видит только то, что самураю доверяет его даймё, самурай знает об истинности своих действий. С другой стороны, самурай, который последовательно следует кодексу Бусидо, но навсегда застрял на Стене Краба без начальства, которое бы заверило и отблагодарило его за дела, может иметь высокую Честь, но получит мало или вообще не получит Славу. Самурай может быть повышен в Статусе в качестве награды за его службу, но таить в себе мрачное бесчестное сердце под внешней лояльностью, а истинно лояльного буси могут навсегда забыть и оставить на всю жизнь в Статусе 1 дзи-самураем.

Искусство быть Хорошим ГМом

Роль ГМа появилась, как только появились сами ролевые игры, и с тех пор развивалась. На самом базовом уровне ГМ - это арбитр, задача которого управлять взаимодействием героев игроков

с игровым миром. ГМ - это также рассказчик, создающий сюжеты и персонажей, чтобы оживить мир. Но ГМ прежде всего игрок, в наиболее общем смысле этого слова, тот, кто играет в игру, чтобы повеселиться. Быть хорошим мастером игры - это не только запустить развлекательную игру для игроков. Это означает наслаждаться запущенной игрой. Для этого в данном разделе рассмотрены некоторые мифы, проблемы и подводные камни, с которыми может столкнуться ГМ при работе с Легендой Пяти Колец, и предложено несколько возможных решений.

Мифы: ГМ как артист/ГМ как соперник

Распространено мнение в ролевых играх, что ГМ является артистом для пассивной толпы персонажей. ГМ планирует приключение, тратит часы перед игрой, записывая заметки, и представляет полностью реализованный опыт, а игроки могут просто сидеть и наслаждаться. Такое отношение поощряется к опубликованным приключениям, представляющим тщательно спланированные "программы" с зачитыванием вслух текста и негибкой сюжетной линией. Действительно, несколько опубликованных книг RPG даже попробовали нарисовать альтернативную картину на то, как должна работать ролевая игра.

И в то же время нет ничего плохого в этом стиле игры, он перекладывает всю работу на плечи одного человека и освобождает остальных от какой-либо ответственности за взаимно интересный опыт. Есть несколько вариантов решения этой проблемы, но наиболее очевидный - покончить с понятием, что ГМ нужен для развлечения игроков. Вместо этого игроки и ГМ должны видеть в друг друга партнеров в стремлении получить веселье. Если игроки берут на себя более активную роль, принимая часть ответственности за развлечение самих себя, друг друга и ГМа, то ГМ в свою очередь может приложить больше усилий в изображении яркого мира игры и ее жителей.

Оборотной стороной этой проблемы, что может еще более ослабить успешную игру, это частая тенденция у игроков и ГМа смотреть на друг друга как на противоположные "стороны" во враждебных отношениях, в которых ГМ постоянно пытается сделать что-то сложнее для игроков, а они постоянно пытаются "бить" ГМа. Такого рода подход к ролевым играм - почти полная противоположность к тому, как в них нужно играть. Отношения между ГМ и игроками должны быть кооперативными, даже симбиотическими. Они работают вместе, чтобы рассказать историю. ГМ представляет игрокам сюжет и NPC, а игроки взаимодействуют с ними и дают новый материал обратно ГМу, а он в свою очередь включает его в будущую сюжетную линию.

Одна из основных причин преобладания состязательного подхода к играм состоит в предположении, что должен быть "победитель". Так как ролевая игра по определению не имеет победителя, игроки или ГМ, которые приходят в ролевые игры с таким настроем, обнаружат, что слишком легко определить "выигрыш" как приподнять себя над остальной частью игровой команды, ГМ обманывает игроков в плохих решениях, или игроки используют какое-то непонятное правило, чтобы запутать ГМа. Такого рода подход фактически умаляет удовольствие от игры у всех заинтересованных. Игра, увязшая в мелочах правил или тактических аргументах, - не игра, она не выполняет самые основные функции RPG - повеселиться.

Ответственность за преодоление состязательного подхода к игре должны быть на игроках и ГМе. Когда игроки создают героев, полных жизни и интриг, это усиливает историю... и выигрывает каждый. Когда ГМ позволяет игрокам двигать сюжет в незапланированном направлении, потому что это то, что персонажи будут делать, это снова расширяет историю в лучшем для всех направлении. Игроки должны уважать право ГМа на вынесение решений по правилам, как он считает нужным, и, в свою очередь, ГМ не должен использовать правила, как дубину, чтобы бить игроков. Игроки не должны создавать персонажей с жесткими критериями, которые не очень хорошо соотносятся с группой, и они не должны создавать персонажей вообще без амбиций. Кроме того, ГМ не должен заставлять игроков подчиняться сюжетной линии, переставляя их, как пешки - это то, что заставит игроков позже возмущаться, когда они поймут, что от их решений не зависит ход кампании. Игроки должны быть главными действующими лицами в своей собственной истории.

С небольшими усилиями и обязательствами с обеих сторон ролевая кампания может подняться выше этих разрушительных мифов и, возможно, даже вступить в новую эру игр для всех.

Действия имеют последствия

Многие RPG, фэнтези или другое, работают в своего рода моральном вакууме, в котором мало или вообще нет игрового исполнения морали или норм поведения. Это заставляет ГМа стать арбитром морали, несоответствующая роль. ГМ не должен судить поведение персонажа; в этом споре не будет победителей.

Рокуган в этом отличается от многих фантазийных сэттингов. Это древнее и очень традиционное общество с сильным кодексом публичного этикета и, возможно, что более важно, морали - кодекс Бусидо. ГМу не нужно назначать себя в качестве морального арбитра в L5R, потому что мир Рокугана сам будет реагировать, часто довольно сильно, на тех, кто нарушает его стандарты. Всё, что

ГМ должен сделать, это точно изобразить, как рокугане отреагировали на тех, кто нарушил их правила. Персонаж, допускающий грубое или невнимательное поведение, вскоре обнаружит, что другие самураи относятся к нему с завуалированным презрением. И в ближайшем будущем его будут ожидать дуэли, или пьяный Краб подловит его в переулке и избьет до полусмерти. В домах гейш ему будут отказывать, магистраты будут постоянно проверять его документы, и ему откажут в приеме в каждом двор на земле.

В более широком значении, действия персонажей, нарушают они кодекс Бусидо или нет, должны иметь возможность влиять на мир, в котором они живут. Хорошие приключения включают соответствующие варианты с соответствующими последствиями. Выбор в том, спасти жизнь важному губернатору за счет крестьянской семьи, имеет как долгосрочные выгоды, так и вину, связанную с ним. Персонажи должны быть вознаграждены соответственно за любые решения, которые они делают, какими бы эти решения не были. ГМу облегчили игру, чтобы он не был совестью игроков, персонаж должен иметь дело с последствиями своих решений. Если ГМ управляет миром аккуратно, у игроков будет множество шансов увидеть влияние своих действий на Рокуган.

Правила как набор инструментов

Одно из наиболее распространенных ошибочных предположений в ролевых играх является то, что свод правил представляет собой абсолютную непреложную систему, которой нужно жестко подчиняться. ГМ, которому не нравится то, что игроки делают, будет использовать правила, чтобы удерживать их под контролем, в то время как игроки будут пытаться использовать правила, чтобы ограничить власть ГМа.

Такого рода подход, конечно, уместен при игре миниатюрами или в карты. Но в ролевой игре он может значительно навредить. RPG не предназначена быть негибким неизменным набором правил, сдерживающим игроков и ГМа, как смиренная рубашка. Скорее это набор инструментов, набор опций, которые можно использовать, корректировать или убрать по мере необходимости. В своем первом издании L5R часто декларировала слоган "L5R - ваша игра", и это остается фундаментальной истиной и сейчас, в 4-ом издании. Каждый ГМ должен чувствовать свободно себя в настройке и изменении игры, чтобы соответствовать нужному стилю игры. Следование строгой "букве закона" в отношении правил менее важно, чем удовольствие от игры.

Прежде всего ни игроки, ни ГМ не должны когда-нибудь попробовать использовать правила механики, чтобы "впихивать" что-то, что разрушит надлежащий баланс игры или разрушит какой-либо логический смысл. Правило в RPG не более чем соглашение на механику для разрешения и контроля действий. Если это правило не работает так, как надо, ГМ должен без колебаний изменить его или убрать. Ни игроки, ни ГМ не должны делать что-то только потому, что об это есть занудное правило.

По сути, RPG - это упражнение в доверии. Игроки доверяют ГМу в создании хорошей истории и справедливом управлении их действиями. ГМ доверяет игрокам участвовать в его истории, а не пытаться "сломать" ее причудливыми действиями или созданием жуткого персонажа. Когда доверие существует, правила перестают быть проблемой, так как нет необходимости обеим сторонам использовать их друг против друга. (На самом деле само понятие "стороны" не существует в нормально функционирующей игре.) Только тогда, когда доверие не оправдывается, игроки и ГМ начинают прибегать к правилам, как к оружию в ущерб игре.

Изменение правил

Как описано в разделе выше, ГМ и игроки не должны следовать всем правилам и могут изменить почти любой аспект игры, если думают, что другая версия будет работать лучше или будет соответствовать стилю кампании. В общем, окончательное решение за ГМом, но мудрый ГМ рассмотрит пожелания и отзывы своих игроков и сделает коррективы на игру.

Существует много аспектов игрового дизайна, которые можно изменить или "оптимизировать", чтобы соответствовать предпочтениям игроков, и исчерпывающее обсуждение таких идей займет больше места, чем есть в этой книге. Тем не менее, мы рассмотрим одну из наиболее очевидных и основных областей игры, дизайн школ буси, в качестве ориентира для того, чтобы ГМ мог решить вопрос о корректировке правил по отношению к стилю.

Школы буси в Легенде Пяти Колец разработаны для покрытия широкого среднего класса способностей, но при этом позволяя в каждой школе преуспеть в своей выбранной области, например, дуэли у Какита или верховой бой для Утаку. Тем не менее, некоторые игровые группы возможно предпочтут уменьшить различия между школами или, наоборот, расширить их и сделать каждый клан более отчетливыми по своим возможностям.

ГМ, желающий сократить разрыв между школами буси, может передвинуть все Техники "второй атаки" (изменяющие атаки от Сложных действий к Простым) на третий ранг школы. С другой стороны, ГМ, желающий расширить различия, может позволить школам, таким как Акого и Мирумото

получить вторую атаку на втором ранге. Еще один способ настроить баланс этих Техник - это уменьшить или устранить ограничения на тип оружия, с которым можно атаковать как Простое Действие.

Еще один способ отрегулировать силу школ, облегчить или усилить ограничения на некоторые из Техник. Например, многие Техники имеют ограничения, такие как "один раз за схватку", "только на коне" или "потратить Очко Пустоты". Уменьшение или устранение этих ограничений увеличит мощность Техники, а усиление сделает Технику и школу слабее.

Очевидно, что ГМу нужно принимать такие изменения с осторожностью. Школы тщательно проработаны и сбалансированы, и изменение этого баланса может привести к нарушению общего хода игры.

Альтернативные стили игры

Так как ГМ уже четко представляет к чему приведет изменение правил, то можно настраивать свой стиль игры. И таким образом можно изобразить сам Рокуган по-разному. Правила и механика для L5R представленные в Книге Земли, Огня и Воды представляют собой версию Рокугана "по умолчанию", мир в целом реалистичный, со смертельным боем и персонажами, которые вполне смертны, но содержащий также достаточно места для фантазии, сверхчеловеческой силы и драматического действия. Тем не менее, ГМ может попробовать играть L5R в другом стиле. Возможно, ваша группа предпочитает играть в зыбком и более реалистическом стиле, напоминающем японские фильмы о самураях. Или, наоборот, может быть, они предпочли бы более легкую и юмористическую игру, которая фокусируется на приключении и романтике, и хотят избежать чувства смертности и трагедии, которые пронизывают "нормальную" L5R. Эти виды стилистической корректировки могут быть продиктованы сюжетом, но ГМ также может вносить изменения в механику игры, поощряя игру, которая является более героической, более беззаботной, более реалистичной или более ужасающей.

Здесь представлены три образца альтернативных стилей игры.

Стиль аниме

Японская анимация, или аниме, чрезвычайно популярна во всем мире, и многие игроки L5R - также поклонники аниме. Поскольку L5R в значительной степени основана на японской средневековой истории и культуре, аниме-игра - очевидная вариация для обычной L5R игры.

Хотя аниме охватывает разные жанры и под-жанры, есть ряд широких обобщений, которые можно сделать, чтобы помочь ГМу в корректировке правил L5R. В частности, почти все аниме очень драматичны, даже мелодраматичны, с интенсивными эмоциями и сюжетными линиями. Традиционное изображение stoического самурая, сохраняющего лицо все время, не всегда уместно в аниме-игре, где превалируют сильная эмоция и драматическое действие. Уменьшение потерь Чести и Славы при показе эмоции или потере лица в аниме будет поощряться. Кроме того, аниме стремится предоставить романтике важную роль в большинстве историй, серьезны они или беззаботны, и поэтому традиционное в L5R изображение романтики, как обреченной и трагической, не целесообразно. ГМу нужно подготовиться к счастливому концу любовных историй в рамках кампании.

Аниме-герои часто кажутся ветром с оружием или с доспехами супермощной природы. Аниме-игра должна упростить персонажу получение в свои руки легендарного нэмуранай (магического артефакта). Конечно, обратной стороной этого является то, что аниме-герои обычно неудачники, стоящие перед невероятно могущественными злодеями, и ГМ может свободно убирать все ограничения и создавать по-настоящему плохих парней, которых персонаж может победить только с предельной смелостью и приверженностью. Герой, преобладающий над супер-врагом с помощью решительности, настойчивости и удачи, является популярным аниме клише.

Наверное, самое большое изменение механики в кампании аниме-стиля находится в относительно неуязвимой природе аниме героев. Хотя они могут истекать кровью и умирать, у аниме-персонажей есть сноровка по избеганию ужасных травм и возвращению от близости смерти, чтобы

Правило "Головореза"

Одной из особенностей кинематографического действия, азиатского и западного, является способность героев убивать на своем пути огромные полчища безликих анонимных миньонов. Обычные правила L5R не поддерживает этот вид действия, но их можно ввести в игру, создав правило "Головореза". 7 Море использует аналогичную механику, ссылаясь на низко-ранговых злодеев, как на "скот". Большое количество слабых злодеев можно представить, давая им очень ограниченное число Ран (16 или меньше), или просто позволяя убить их с одного удара независимо от броска урона. ГМ, желающий по-настоящему героический стиль игры, может даже позволить игрокам делать Рэйзы на удары по нескольким головорезам одной атакой. Со своей стороны, головорезам не должно быть позволено иметь хороший бросок атаки и урона, если они попали, то в лучшем случае урон составит 3k2, или даже 2k1, если ГМ выпускает целую банду головорезов.

поразить своих врагов. У них также есть тенденция предпринимать удивительные трюки, далеко за пределами их обычных способностей, всякий раз, когда есть крайняя необходимость.

ГМ может имитировать это с помощью одного из высших вариантов для Ранга Ран из Книги Земли, таких как 3-кратная или 4-кратная Земля на каждый Ранг Ран. Еще один хороший инструмент - это позволить больше возможностей для Очков Пустоты. Например, дать персонажам возможность тратить Очки Пустоты для заживления Ран (возможно, 15 или 20 ран за 1 Очко Пустоты, в зависимости от того, насколько героическая игра). ГМ может позволить персонажу, который Смертельно Ранен или При Смерти, потратить Очко Пустоты, чтобы встать и предпринять действия, кратковременно игнорируя штрафы от Ран, как диктует героический посыл игры. Конечно, если герой проделает такое преобладание над ситуацией, он должен получить драматический шрам, чтобы напоминать ему о его предсмертном опыте.

Очевидно, что если Очки Пустоты использовать таким способом, как правило, то они будут исчезать гораздо быстрее, чем в обычной L5R игре. ГМу может потребоваться предоставить средства для более быстрого восстановления Очков Пустоты для персонажей. В некоторых ранних версиях Легенды Пяти Колец RPG была возможность у персонажей восстановить Очки Пустоты в любое время, если у них происходило три или больше взрывов на одном броске. ГМ может увеличить эффективность Очков Пустоты или даже предоставить персонажу двойное количество Очков Пустоты.

Стиль кино

Удалой фехтовальщик и высококлассный герой действий вдохновляют на много ролевых кампаний. Однако, реалистический стиль и акцент стандартной L5R на моральные сложности рокуганского общества на самом деле не способствует такого рода игре. В прошлом компания AEG опубликовала еще одну игру, 7 Море, которая изображала лихие действия в мире, напоминающем 17 век в Европе. Тем не менее, не надо черпать вдохновение исключительно из западных историй или RPG западного стиля, чтобы создать игру с удалыми героями. Фильмы про азиатское кунг-фу и магических фехтовальщиков, например, имеют очень похожую эстетику с героями, проявляющими сверхчеловеческие навыки, защищая слабых и побеждая врагов.

Игра стиля кино, как правило, уделяет повышенное внимание действиям, а не придворным интригам или другим социальным проблемам. Она также имеет тенденцию использовать намного более удручающий и простой моральный компас, изображая мир, в котором Честь и Бусидо представляют непрерываемое добро. Персонажи более сомнительной нравственной природы, такие как Скорпионы или Пауки, вряд ли впишутся в кино-стиль, если игроки не готовы изображать их как "благородных разбойников" или как персонажей, искупающих свое темное прошлое (очень распространенные кинематографические архетипы).

Механически кино-игра подчеркивает драматические превосходящие действия в исполнении героев, не обращая внимание на тяжелейшие травмы, как будто это "царапины". Подобно аниме-стилю настоятельно рекомендуется, чтобы игра кино-стиля использовала высокое значение урона Ран, 3 или 4-кратная Земля.

Хороший способ имитировать кино-героизм - взять страницу из 7 Моря и позволить персонажам тратить Очки Пустоты после броска также, как и обычно. Таким образом, персонаж, который слегка упустил своего врага, может потратить Очко Пустоты, чтобы попытаться получить маленький кусочек, необходимый для удара. Конечно, это означает что, как и в игре аниме-стиля, кино-стиль заставит быстро потратить Очки Пустоты. 7 Море использовали аналогичную механику под названием "Кости Драмы", и решением этой проблемы было награждение ГМом игроков дополнительными Костями Драмы, когда они сделали что-то незабываемо героическое или крутое. Это механику можно использовать и в L5R, хотя ГМ должен быть осторожен, награждая такими дополнительными Очками Пустоты, можно очень легко быть обвиненным в фаворитизме в таких случаях.

Стиль мрачного реализма

Хотя L5R имеет сильный элемент реалистичной смертности, она по-прежнему дает героям значительно больше живучести, чем у реальных самураев. Игроки и ГМ, которые хотят использовать темный мрачный взгляд на Рокуган - особенно те, кто являются поклонником самурайских фильмов Акиры Куросавы с его же мрачным циничным моральным видением самураев жизни и смерти, могут выбрать стиль игры с удалением ограниченной защиты обычной механики L5R и заставить игровых персонажей жить на три шага от смерти, как настоящий самурай.

В игре с этим стилем Ранги Ран должны быть снижены до 2 кратной Земли. ГМ, желающий по-настоящему реалистичный стиль, может отказаться от Ран в целом и просто позволить персонажу умереть после одного удара средним и большим оружием или от урона, равного его Земле, для малого оружия. Это игра будет иметь совсем другой вкус, нежели обычная L5R, и заставит героев подходить к бою разумно и с глубоким пониманием собственной смертности. Джон Уик, дизайнер L5R, однажды заметил, что персонажи в такой игре должны сражаться с "беспоощадностью Мусаси и хитростью Сунь Цзы."

Мрачный реализм должен также устранить способность персонажей уменьшить урон Очками

Пустоты. В реалистичном мире нет никакой возможности волшебным "поглотить" урон. Интересный побочный эффект этого: заклинания, которые исцеляют или понижают урон, становятся гораздо более ценными, следовательно, повышает ценность сюэнды в игре.

Мрачный реализм, очевидно, стиль, не способствующий долгосрочным кампаниям, и многие игроки не хотят играть в такого рода игры. Но для тех, с открытым умом, краткосрочная кампания в этом стиле может быть отдушиной от обычной L5R игры.

Инструментарий Мастера

В этом разделе главы приводится ассортимент специальных правил, которые ГМ может использовать для усиления и расширения своей игры. В частности, он включает в себя основные правила для нечеловеческих существ и краткий обзор таких существ для противопоставления игрокам. Также присутствуют правила ядов для повышения возможностей у Скорпиона и злодеев. Раздел завершается списком простых приключений и одним полностью расписанным образцом приключения, чтобы помочь новому ГМу начать свою кампанию.

Существа Рокугана

Рокуган и окружающие его земли являются домом для многих странных и сверхъестественных существ и природных животных, таких как лошади, собаки и львы. В данном разделе приводится скромный список таких существ, которых можно использовать для вызова игрокам. Большой выбор существ будет доступен в будущих дополнениях.

Параметры существа

Для логичности существо представлено в стандартном формате, содержащем следующую информацию:

- **Кольца/Черты.** Существа имеют Кольца и Черты таким же образом, как и люди. Большинство нечеловеческих существ не имеют Кольцо Пустоты, хотя у некоторых оно есть, а некоторые древние расы (например, Нага и Нэдзумы) имеют другие Кольца, которые они могут использовать схожим образом с Кольцом Пустоты. Коренные существа Земли Теней имеют также ранг Скверны, который постоянен на текущем уровне. Эти существа не получают никакой выгоды от своего ранга Скверны и не могут "объять Скверну" для повышения своих физических бросков.
- **Инициатива.** Стандартный бросок Инициативы существа.
- **Атаки.** Здесь перечислены обычные броски атаки существа на основе его природных способностей и в соответствии с его навыками. Если есть два или более различных вида атаки, то они будут указаны раздельно (например, "дубина 4k2 или укусы 3k2"). Также здесь описано, как перечисленные атаки этого существа считаются в действиях: Свободное, Простое или Сложное. Как правило, только самые сильные и опасные существа имеют атаки, которые могут предпринять в качестве Свободного Действия.
- **Урон.** Здесь приведены DR (броски урона) для атаки существа. Если оно имеет более одного вида атаки, урон от каждой будет описан отдельно. Следует отметить, что урон не всегда напрямую отражает Силу существа, на него влияют также и другие факторы, такие как острые когти или сверхъестественные способности.

Настройка параметров существа

Не всегда существа получают свои способности непосредственно от своих Колец и Черт, как человеческие персонажи. Например, бросок Инициативы существа зависит от его Рефлексов, так как большинство существ не имеют ранга Проницательности, так что вместо этого их бросок Инициативы повышается или понижается, отражая их быстроту или медлительность.

Некоторые игровые эффекты, такие как заклинания и яды, могут повысить или понизить Кольца и Черты существа. ГМ может решить увеличить или уменьшить параметры существа, чтобы отразить это воздействие. Следующие правила дают некоторые рекомендации о том, как эти изменения Кольца/Черты повлияют на другие параметры и способности существа:

- Если Земля существа повышается или понижается, то результат будет зависеть от типа Ран (человеческий или нет). Если человеческий тип, то его Ран на ранг будут корректироваться в соответствии с его новой Землей (возможно, убивая его, если Земля уменьшается после того, как существо получило урон). Если нечеловеческий тип, то его общие Ран будут повышены или понижены на 8 за каждый ранг изменения Земли.
- Если Рефлексы существа изменились, то его TN Защиты будет скорректировано на 5 за каждый ранг Рефлексов и его бросок Инициативы на 1k1 за каждый ранг Рефлексов.
- Если изменилась Ловкость, то его броски атаки изменятся на 1k1 за каждый ранг Ловкости.
- Если изменилась Сила, то его броски урона изменятся на 1k0 за каждый ранг Силы.

- **TN Защиты.** Здесь описано TN Защиты существа, а также перечислено, какая часть брони может быть проигнорирована для ряда способностей.
- **Понижение Урона.** Если существо имеет какое-либо Понижение Урона, то оно будет описано здесь. Также перечислено, как оно уменьшается или увеличивается в отношении определенных видов атак. Например, если существо уязвимо для нефрита: "Понижение Урона 15 (5 против нефрита)."
- **Раны.** У некоторых существ ранги Ран похожи на человеческие, и если это так, то они будут указаны в этом разделе. Тем не менее, многие существа имеют Раны, которые не связаны непосредственно с Кольцом Земли в связи с необычной стойкостью и сопротивлением боли, или необычной слабостью и хрупкостью или из-за потусторонней природы, что делает их более (или менее) устойчивыми, чем их физическое тело может позволить. В этих случаях описано сколько всего Ран нужно, чтобы задействовать штрафы от Ран или убить существо.
- **Навыки.** Умные или хитрые существа часто имеют навыки. Ранги Навыков, перечисленные здесь, будут "типичными" для существ этого типа, ГМ может легко сделать существо более мощным, добавив ранг Навыка, или слабым, удаляя его.
- **Особые способности.** Здесь перечислены все необычные способности или атаки, которыми может обладать существо. Некоторые из них являются уникальными и описаны для этого существа. Тем не менее, есть ряд стандартных специальных способностей. Они перечислены ниже в качестве "стандартных особых способностей".

Стандартные особые способности

Эти особые способности есть у многих различных существ и перечислены здесь для удобства использования.

- **Страх.** Многие из сверхъестественных или гротескных существ в Рокугане устрашают. Это особенно верно в отношении могущественных монстров Земли Теней и нежити, само существование которых страшное богохульство для рокуган. Существо со способностью Страх автоматически использует его в начале любого столкновения (правила Страх в Книге Земли).
- **Огромный.** Огромное существо невозможно взять в захват в связи с его огромным размером и массой, или из-за многочисленных конечностей или чудовищной формы. Огромное существо не может быть захвачено для борьбы и быть целью для Маневра Нокдаун, и не может инициировать Борьбу с другими, если не имеет рангов в Навыке Дзюдзюцу.
- **Неуязвимость.** Существу с Неуязвимостью очень трудно навредить обычными атаками. Эта способность наиболее часто встречается среди *они*, но и характерна для многих других мощных существ Земли Теней, а также наиболее сильных из Потерянных. Существо с Неуязвимостью получает обычный урон только от заклинаний, нэмуранай и оружия, состоящего из нефрита, хрусталя или обсидиана. От любых других атак существо получает только один Рану, независимо от силы удара. Если существо имеет также Понижение Урона, эффект Неуязвимости применяются после Понижения Урона.
- **Неуязвимость, частичная.** Существо с частичной неуязвимостью неуязвимо только в отношении определенного вида атак. Например, существо может быть неуязвимо для стрел или

Нефритовый порошок

Клан Краба проводит большую часть времени в сражениях с существами с Неуязвимостью и разработал для этого множество стратегий и методов. Одной из самых больших трудностей является нехватка нефритового и хрустального оружия, потому что только самый опытный из оружейников может переделать эти редкие и священные субстанции в практичное вооружение. Чтобы обойти это ограничение, Краб полагается на временные меры - нефритовый порошок.

Как следует из названия, нефритовый порошок состоит из измельченного нефрита, смешанного с простым клеем, чтобы прилипать к оружию. Его обычно носят в небольших карманах, каждый из которых содержит одну "дозу" порошка. Намазав этот нефритовый порошок на клинок, тецубо или стрелы, воин Краба может кратковременно получить преимущество нефритового оружия против опасных существ, таких как они. К сожалению, нефритовый порошок быстро стирается с оружия при поражении цели. Первая удачная атака таким оружием нанесет полный урон, но вторая удачная атака только половину урона, а третья - четверть урона. После трех удачных атак нефритовый порошок истощится.

Нанесение нефритового порошка на оружие считается Сложным Действием. После нанесения он будет действовать до истощения или пока не сохнет (его нельзя восстановить после нанесения). В Землях Теней разрушительное влияние Скверны будет поглощать незащищенный нефритовый порошок в течение двух часов, поэтому буси Краба в этой смертельной области пытаются сохранить свои сумки с нефритовым порошком тщательно упакованными, вплоть до момента начала боя.

для огня. Атаки от указанных источников причиняют только 1 Рану, независимо от броска урона, так же, как с обычной Неуязвимостью.

- **Неуязвимость, улучшенная.** Существо с улучшенной Неуязвимостью имеет все преимущества обычной Неуязвимости, но в добавок оно устойчиво к одной (или более) из форм атаки, которая могла бы нанести вред существу с обычной Неуязвимостью. Например, оно может быть неуязвимо для нефрита или заклинаний Воздуха.
- **Соппротивление магии.** Работает таким же образом, как Преимущество Соппротивление Магии из Книги Огня.
- **Дух.** Существо со свойством Дух родом из одной из духовных сфер за пределами Нингэн-до и таким образом является устойчивым к оружию и эффектам из мира смертных. Существа-духи в Нингэн-до получают половину урона от любого оружия или другой физической атаки, не содержащие нефрит, хрусталь или обсидиан, а также от любого заклинания или магического эффекта, не имеющие свойство Нефрит или Хрусталь.
- **Быстрый.** Существо быстро движется со скоростью, чем его физические способности, казалось бы, позволяют. Это может быть связано с сверхъестественным даром, или это может быть результатом чистой энергии и ярости. Считается что, быстрые существа имеют более высокую Воду (на один ранг выше за каждый ранг Быстрый) для расчета дальности движения со Свободным и Простым Действием Движения.
- **Нежить.** Нежить не чувствует боль, и поэтому не может получить штрафы от Ран. Нежить остается полностью функциональной без каких-либо последствий от Ран, пока не будет в буквальном смысле изрублена на кусочки (доведена до Смерти). Особые атаки, такие как отрубание руки могли бы убрать оружие или когти. Так как нежить мертва, она также невосприимчива к эффектам Страх любого рода, а также к любому заклинанию, Навыку или Технике, которая пытается влиять на разум или эмоции.

Природные существа

Многие виды природных существ можно обучить, чтобы служить людям или даже сражаться за них. Персонаж, обучивший животное (кроме лошади) сражаться, может приказывать существу атаковать определенную мишень, предпринимая Простое Действие на бросок Управление Животными/Осознанность против TN 20. Тем не менее следует отметить, что, за исключением существ, которых специально разводят для войны (например, боевые псы и лошади Единорога), животные, посланные в бой, выходят из боя, как только будут серьезно ранены.

Собака (ину)

Обычные собаки есть во всем Рокугане в качестве домашних животных, охранных животных или простых бродяг. Если не изголодалась или обезумела, собака обычно попытается убежать, как только получит 12 или более Ран.

Воздух: 1	Земля: 2	Огонь: 1	Вода: 1
Рефлексы: 3		Ловкость: 3	Восприятие: 3
Инициатива: 4k3	Атака: 3k3 укус (Сложное)		Урон: 2k1
TN Защиты: 20	Понижение Урона: Нет	Раны: 12: +10; 24: Мертв	

Навыки: Охота (Выслеживание) 3

Особые Способности:

- Быстрый 2.

Существа без Пустоты

Большинство нечеловеческих существ не имеют Кольца Пустоты. Это означает либо отсутствие интеллекта и самосознания (в случае животных), либо отсутствие связи и гармонии с Элементами (в случае существ Земли Теней, нежити и т.д.). Возможность вызывать на мгновение к полной гармонии с Элементами - человеческая черта, и мало нечеловеческих существ даже обладает Кольцом Пустоты, не говоря уже о способности тратить Очки Пустоты.

Существо, которое не имеет Кольца Пустоты, получает ряд штрафов и эффектов. В дополнение к очевидному недостатку неспособность тратить Очки Пустоты, оно также не может принять Стойку Центр, не может провести Иайдзюцу дуэль и не может медитировать или выполнять другие действия, связанные с Пустотой. Его максимальное число Рэйзов на любой бросок ограничено его самой низкой Чертой.

С другой стороны, на существо без Пустоты не могут влиять заклинания, Техники или другие игровые эффекты, которые нацелены на Кольцо Пустоты или Очки Пустоты (например, заклинание Освобождение Пустоты).

- Нюх. Собаки получает бонус +2k1 к любому броску на основе Восприятия, предполагающий обоняние.

Собака, Боевой пес Единорога

Большая, мощная, умная и смертельная порода собак, специально выведенная Единорогом для войны. Эти собаки лояльны и свирепы, и будут сражаться до смерти вместе с хозяином, даже оставаясь защищать его труп, если он падет.

Воздух: 2	Земля: 3	Огонь: 2	Вода: 3
Рефлексы: 4		Ловкость: 4	
Инициатива: 5k4	Атака: 5k4 укус (Простое)		Урон: 3k2
TN Защиты: 25	Понижение Урона: 3	Раны: 18: +10; 36: смерть	

Навыки: Охота (Выслеживание) 4, Запугивание 2

Особые Способности:

- Быстрый 2.
- Нюх. Собаки получает бонус +2k1 к любому броску на основе Восприятия, предполагающий обоняние.
- Стремительная Атака. Боевые псы в стоке Тотальной Атаки могут двигаться вплоть до 10-кратной Воды в футах как Свободное Действие.

Сокол

Соколов используют в качестве охотничьих и спортивных птиц многие самураи в Рокугане, соколиная охота считается одним из высших искусств. Обученного сокола также можно использовать для атаки врагов, хотя мало кто рискнет своей любимой птицей. Если сокол получит 5 или более Ран, то он не может летать, пока не излечится.

Воздух: 1	Земля: 1	Огонь: 1	Вода: 1
Рефлексы: 5		Ловкость: 4	Восприятие: 3
Инициатива: 5k5	Атака: когти/клюв 5k4 (Простое)		Урон: 3k2
TN Защиты: 30	Понижение Урона: Нет	Раны: 5: +5; 10: смерть	

Особые Способности:

- Быстрый 5 при полете.
- Атака на глаза. Если сокол наносит 10 или более Ран одной атакой, цель временно слепнет (из-за крови и боли), пока травма не будет излечена с помощью Медицины или магии. Если урон составляет 20 или более Ран, сокол фактически уничтожил глаз (жертве приписывает Недостаток в связи с плохим зрением).

Лошадь, Рокуганский пони

Эти прочные лохматые животные являются коренными лошадьми Рокугана, и большинство самураев, кто ездит на лошадях, обладают одним из этих животных. Их можно обучить для войны, но бой - не их естественная среда обитания, и они, как правило, просто стараются избежать боли в драке. Чтобы убедить рокуганского пони атаковать в схватке, всадник должен предпринять Свободное Действие каждый Раунд на бросок Верховая Езда/Осознанность против TN 20. Успех повлечет атаку пони на его следующем ходу по Инициативе. Тяжело раненый пони (32 Раны или больше) будет пытаться убежать из боя по своей Инициативе, если его не вынудить остаться броском Верховая Езда/Сила Воли против TN 25.

Воздух: 2	Земля: 2	Огонь: 1	Вода: 2
	Выносливость: 4	Ловкость: 2	Сила: 4
Инициатива: 3k2	Атака: пинок 3k2 (Сложное)		Урон: 4k2
TN Защиты: 15	Понижение Урона: 3	Раны: 16: +5; 32: +10; 48: смерть	

Особые Способности:

- Быстрый 3.
- Огромный.

Верховая Езда и Управление Животными

В Книге Огня есть два Навыка, относящиеся к существам, включенным в этот раздел: Верховая Езда используют для удержания контроля над лошадью в сложных условиях и Управление Животными используют для обучения животных выполнению конкретных задач.

Примеры сложности для Верховой Езды:

- Управление лошадью при полном галопе: TN 10
- Управление лошадью в присутствии насилия, огня или хищников: TN 20
- Верховом на лошади в бою: TN 25 (только один раз в начале боя)

Пример использования для Управление животными:

- Обучение животного простой задаче (приходить, когда зовут; оставаться на месте): TN 10, требуется несколько часов или, возможно, несколько дней
- Обучение животного атаковать врага по команде: TN 20, требуется несколько дней или недель интенсивного обучения
- Выполнение нестандартных задач (разведка соколом в поисках врагов, доставка голубем сообщения, поиск с собакой раненых товарищей): TN 30, несколько недель или месяцев.

Описания лошадей в этом списке содержат Броски Навыков, если таковые имеются, необходимые для убеждения их атаковать своих врагов. Лошадь, находящаяся под контролем, будет двигаться в Ход своего наездника, но атаковать в свой ход в порядке Инициативы. Лошадь, которая выходит из-под контроля (например, пони убежал от ран или лошадь потеряла своего всадника) будет двигаться в свой ход.

Лошадь, Верховая лошадь Единорога

Единорог привез этих иноземных лошадей с собой из Пылающих Песков. Хотя не такие же крепкие, как коренные рокуганские пони, они сильнее, быстрее и больше, что делает их намного превосходящими животными для верховой езды в бою. Большинство лошадей Единорога прошли обучение бою, и в схватке всадник должен сделать только один бросок Верховая Езда/Осознанность против TN 10 в начале схватки (как Свободное Действие), чтобы убедить лошадь атаковать в свой собственный Ход каждый Раунд.

Воздух: 2	Земля: 3	Огонь: 1	Вода: 2
	Выносливость: 4	Ловкость: 3	Сила: 5
Инициатива: 4k2	Атака: пинок 4k3 (Сложное)		Урон: 5k2
TN Защиты: 15	Понижение Урона: 3	Раны: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: смерть	

Навыки: Охота (Выслеживание) 4, Запугивание 2

Особые Способности:

- Быстрый 3.
- Огромный.

Лошадь, Боевой конь Утаку

Знаменитая и специально выведенная порода лошадей Утаку Сиотомэ (Боевые Наездники) - наиболее грозные в Рокугане, мощные и умные животные, которые близко привязаны к своим наездникам, яростно сражающиеся в военное время. По давней традиции в клане Единорога на этих животных могут ездить только Боевые Наездники. Несколько этих животных были подарены уважаемым лицам за пределами семьи Утаку (в особенности различным Императорам), хотя ходит слух, что ни один из них не осмелился ездить на таких благородных животных.

Кони Утаку охотно и грамотно будут сражаться вместе со своими наездниками без какой-либо необходимости в броске Навыка. Они останутся на стороне своей наездницы, даже если она мертва.

Воздух: 2	Земля: 4	Огонь: 2	Вода: 3
Рефлексы: 3	Выносливость: 4	Ловкость: 3	Сила: 6
Инициатива: 4k3	Атака: пинок 4k3 (Простое), топтание 6k4 (Сложное)		Урон: пинок 6k2, топтание 6k4
TN Защиты: 20	Понижение Урона: 5	Раны: 16: +5; 32: +10; 48: +15; 64: смерть	

Особые Способности:

- Быстрый 3.
- Страх 2 (при стремительной атаке).
- Огромный.

Лев

Дикие львы - это опасные хищники, которые действуют в малых группах, называемых прайдами, как правило, состоящими из одного зрелого самца и 2-8 самок. Они не очень многочисленны в Рокугане из-за цивилизованного характера большей части Империи. Большинство из них можно найти на центральных равнинах страны, в основном в землях клана Льва, что неудивительно. Клан Акого, как известно, приручил небольшое количество этих животных и обучил их сражаться вместе со специально-одаренными воинами, так называемыми Повелителями Зверей.

Воздух: 2	Земля: 4	Огонь: 1	Вода: 3
Рефлексы: 3	Выносливость: 4	Ловкость: 3	Сила: 6
Инициатива: 4k3	Атака: когти 5k3 (Простое) или укусы 6k3 (Сложное)		Урон: 4k3 (когти) или 4k4 (укусы)
TN Защиты: 20	Понижение Урона: 3	Раны: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: смерть	

Навыки: Охота 3, Скрытность 3

Особые Способности:

- Страх 1.

Вол

Так как лошади, даже пони, в значительной степени ограничены для самурайской касты и очень богатых простолюдинов, простые люди в Рокугане полагаются на волов, чтобы тянуть телегу, таскать плуг и выполнять другие трудоемкие задачи. В большинстве рокуганских деревень есть загон для волов, содержащий два или три этих сильных, но упрямых и туго-сообразующих животных.

Воздух: 2	Земля: 2	Огонь: 1	Вода: 2
Рефлексы: 3	Выносливость: 6	Ловкость: 2	Сила: 6
Инициатива: 2k2	Атака: рога 3k2 (Сложное), топтание 4k3 (Сложное)		Урон: 6k3 (рога), 6k4 (топтание)
TN Защиты: 10	Понижение Урона: 4	Раны: 20: +5; 40: +10; 60: смерть.	

Особые Способности:

- Яростная Атака. Если вол ранен, он начнет реагировать с яростью, атакуя все, что воспринимает в качестве источника боли. На его первом Ходу после ранения (если он не был убит наповал), он не получает какой-либо штраф от Ран и может добавить +10 к своему броску атаки. После схода первой волны гнева он получает штрафы от Ран, как обычно.
- Огромный.

Волк (Ооками)

Волков можно найти в горах и лесах Рокугана, особенно в отдаленных районах, и как правило, они действуют в стаях по 1-10 взрослых особей (плюс детеныши). Они предпочитают охотиться на оленя, зайца и другую природную добычу. Волки - умные животные и могут учиться на собственном опыте и, как правило, настороженно относятся к людям и их легко отогнать огнем. Однако, если голодают или отчаялись, они иногда нападают на одиноких людей.

Воздух: 1	Земля: 3	Огонь: 2	Вода: 3
Рефлексы: 3		Ловкость: 3	Восприятие: 4
Инициатива: 4k3	Атака: укусы 4k3 (Сложное)		Урон: 5k2
TN Защиты: 20	Понижение Урона: 3	Раны: 18: +10; 36: смерть.	

Навыки: Скрытность 2

Особые Способности:

- Быстрый 2.
- Нюх. Волк получает бонус +2k1 к любому броску на основе Восприятия, предполагающий обоняние.

Монстры и нечеловеческие расы

Болотная ведьма BOG HAG

Болотные Ведьмы среди наиболее мерзких существ Земли Теней, ибо они способны проникнуть в Империю и распространять как смерть, так и Скверну. В своей естественной форме они похожи на искаженных человекоподобных существ, отдаленно напоминающих древнюю человеческую женщину, но с зеленой кожей, длинными спутанными волосами, провисающей или раздутой плотью, чудовищно уродливыми чертами лица, острыми зазубренными зубами и когтями. Они плотоядны и наслаждаются вкусом человеческой плоти, особенно женщин и детей. Большинство болотных ведьм одиночные и территориальные, хотя старейшие иногда образуют небольшие группы для взаимной защиты.

Болотные ведьмы - амфибии и обычно обитают в болотах, как следует из их названия. Тем не менее, они часто покидают такие места, чтобы проникнуть в человеческое общество. Их самая страшная способность - это одевать кожу любого взрослого человека, убитого ими, что позволяет им сойти за обычного рокуганца. Даже хуже, они могут поглощать некоторые воспоминания человека, чья кожа они надели, что облегчает им обман. Кожу они предпочитают забирать у красивых молодых женщин, что позволяет им использовать свои навыки обольщения и манипулирования. Однако, они могут носить любую кожу, даже мужчины, хотя они очень не любят делать это.

Болотные ведьмы являются одними из самых опасных лазутчиков Земли Теней и клан Краб тщательно следит за этим. К сожалению, остальная часть Империи слишком часто не готова к угрозе, которую они представляют. Их сила и способности варьируются от одного экземпляра к другому, при этом некоторые болотные ведьмы достаточно слабы, тогда как другие - весьма сильны. Пример, описанный ниже, является одним из наиболее мощных типов.

Воздух: 3	Земля: 3	Огонь: 3	Вода: 2
			Сила: 3
Инициатива: 5k3	Атака: Когти 5k3 (Простое)		Урон: 3k2
TN Защиты: 20	Понижение Урона: 5	Раны: 16: +5; 32: +10; 48: +15; 72: смерть.	

Ранг Скверны: 4

Навыки: Актерство 4, Искренность(Обман) 4, Скрытность 3, Соблазн (Обольщение) 4

Особые Способности:

- Водяной. Болотные ведьмы плавают в воде с той же скоростью, как они движутся по земле, и им не нужно делать бросок Навыка для плавания.
- Болезнь. Любой, раненый гнусными грязными когтями болотной ведьмы, имеет шанс 1 к 5 заражения неприятной изнуряющей болезнью. Это заболевание вызывает кожные нарывы, волдыри и слабость, снижая Выносливость жертвы на 1 ранг в неделю, вплоть до смерти от 0 ранга в Выносливости. Ее можно вылечить с помощью магии, или успешным броском Медицина/Интеллект против TN 30.
- Неуязвимость (у слабых болотных ведьм не всегда есть такая способность).
- Ношение Кожы. Болотная ведьма, которая носит кожу своей жертвы, кажется именно такой, какой была жертва при жизни, и приобретает воспоминания жертвы и один ранг в каждом Навыке, которыми она обладала. Кожа сохраняется число недель, равное Земле жертвы, прежде чем начнет гнить, разоблачая монстра под ней.

Гаки (Сёдзай-Гаки)

Гаки, которых иногда называют "голодные мертвецы", духи из царства Гаки-до, которые прошли в мир смертных. Некоторые Гаки - родные для своей сферы, но многие на самом деле являются душами людей, которые вели очень грешную жизнь, но не поддались Скверне. Такие души часто обречены на Гаки-до, проводя десятилетия или века в качестве одного из голодных мертвецов, чтобы очистить свою карму. К сожалению, не все такие души преуспели в получении билета в следующую жизнь, так как Гаки-до - злобное царство и его хищная природа может легко заразить обитающие в нем души.

Обычные рокугане часто не могут отличить Гаки от настоящего Призрака (смотри Призраки ниже) и считают их просто еще одной формой призрака. Только обладающие глубокими познаниями духовных сфер, или кто детально изучал призраков (такие как семья Торитака), могут понять разницу.

На самом деле существует много различных форм гаки, в зависимости от того, из какой души они были созданы. Объединяющим для всех гаки является их неустанное стремление съесть что-то, чаще всего либо нечистая физическая субстанция, как кровь или человеческая плоть, либо нечистые эмоции, как жестокость или боль. Очень редко гаки может появиться, чтобы съесть положительные эмоции, такие, как мужество и любовь, хотя такие сущности существуют, таких только горстка когда-либо встречалась в истории Империи.

Гаки, представленные здесь, Сёдзай-Гаки - наиболее часто встречающийся вид Гаки. Эти Гаки создаются из душ жадных и грешных людей, и как правило, обречены на питание нечистой физической субстанцией: кровь, пот, желчь, мясо и т.д. Каждый Сёдзай-Гаки будет питаться только одной конкретной субстанцией такого рода, и если он не может съесть ее, то будет страдать от мучительной боли. Физически они кажутся гротескными, слегка прозрачными гуманоидами с когтистыми руками и демоническими чертами, часто с неясными насекомыми.

Воздух: 2	Земля: 2	Огонь: 2	Вода: 3
Рефлексы: 4		Ловкость: 4	Сила: 4
Инициатива: 4k4	Атака: когти 4k4 (Сложное), игнорирует физическую броню		Урон: 3k3
TN Защиты: 25	Понижение Урона: 5	Раны: 12: +5; 24: +10; 36: смерть.	

Особые Способности:

- Кровопускание. Гаки может отказаться от обычного урона от успешной атаки для того, чтобы вытянуть кровь жертвы, используя для этого свои полупрозрачные пальцы. Это наносит 12 Ран жертве и исцеляет Гаки на то же число.
- Страх 3.
- Бессмертие. На самом деле Гаки нельзя убить, если их физическая форма разрушена, они заново формируются в Гаки-до.
- Невидимость. Гаки может стать невидимым (Свободное Действие), и в невидимости может проходить сквозь стены и другие твердые неодушевленные объекты (но не через живых существ).
- Изменение Формы: Все гаки могут принимать форму обычного насекомого (Сложное Действие). Восстановление истинной формы - Простое Действие.
- Дух.

- Улучшенная Неуязвимость. Гаки неуязвимы для всех заклинаний иллюзии и все заклинаний, Навыков и Техник, которые влияют на разум или мысли.
- Владение. Сёдзай-Гаки могут овладеть смертным (Сложное Действие), выиграв состязательный бросок Силы Воли. Это владение заставляет жертву страдать от высокой температуры и разрушающего озноба, нанося 1k1 Ран в день, так как гаки пожирает непосредственно ее сущность. Гаки можно изгнать из жертвы заклинаниями Страж Чистоты или Оковы Нингэн-до.

Призрак (Ёрэй)

Рокуган - земля суеверных, ее мифы и легенды изобилуют историями о призраках. Хотя эти истории широко разнятся по своему характеру и содержанию, они имеют общую тему: призраки - человеческие души, которые по какой-то причине остались в мире смертных, а не ушли на свое следующее место по Небесному Колесу. Как правило, это происходит из-за какой-то сильной эмоции (любовь, гнев, сожаление, долг), затягивающей душу обратно в Нингэн-до, когда вместо этого она должна была отправиться в Мэйдо и принять суд Фортуны Смерти, Эмма-О. Это отличает их от Гаки, так называемых "голодных мертвецов", души которых осуждены отправиться в Гаки-до.

Призраки - души, оставшиеся в бренном мире из-за какой-то потребности, разочарования, гнева или желания, широко известны как Ёрэй или "томящиеся призраки". Есть несколько различных подтипов Ёрэй. Например, Горё ("мстительные призраки") являются душами убитых, задержавшихся в мире смертных из-за своего гнева и потребности в мести. Другой хорошо известный тип призраков Убумэ ("скорбящая женщина"), призрак умершей женщины во время беременности или родов.

Призраки не всегда зловредны напрямую, но они могут быть опасны для тех, кому они встречаются. Например, горё иногда нападает на всех, кого встретит, не в состоянии различить своих убийц и других смертных. Даже тогда, когда призрак не подразумевает никакого вреда, а лишь пытается выполнить некоторую потребность или выполнить определенную задачу из своей жизни, он часто будет оказывать негативное воздействие на тех, кто окажется около него, например, вызывая ночные кошмары или болезни, портя урожай и т.д.

Физически призраки обычно выглядят такими же, какими они были при жизни или в момент смерти. Иногда (хотя и не всегда) ноги призрака полупрозрачные или отсутствуют, в рокуганских суевериях отсутствие ног обычно считается верным способом определить призрака.

Отдельные призраки широко различаются по своей специфике и способностям, и в какой-то степени каждый призрак в Рокугане является уникальным. Тем не менее все они имеют несколько основных черт. Все призраки имеют способность проходить сквозь твердые объекты, если хотят, или погрузиться в землю, и их нельзя потрогать, если они не захотят этого. Три священные субстанции (нефрит, хрусталь и обсидиан) имеют некую силу коснуться и навредить призракам, и заклинание Страж Чистоты может отогнать их временно, но в остальном они практически не подвержены физическому принуждению. Взаимодействие с призраком, как правило, включает в себя либо выяснение того, что он хочет, чтобы умиротворить его, либо молиться и упрашивать его, чтобы он отправился в Мэйдо, где он и должен быть.

Призраки имеют те же Кольца, Черты, Навыки и другие знания и умения, которые имели при жизни, но у них больше нет Кольца Пустоты или Очков Пустоты. Они могут взаимодействовать с физическими объектами, использовать оружие, и в остальном ведут себя как живые существа. Тем не менее, как отмечалось выше, им нельзя нанести физический вред, если они не желают этого. Даже нефрит и другие священные субстанции не могут убить призрака - Ёрэй, чьи Раны сведутся к нулю, просто убежит, и вероятно, вернется позже в гневе, чтобы обрушить месть на тех, кто причинил ему боль. Убедить призрака оставить мир смертных - это дело религии и убеждений, а не боевых действий.

Гоблин (Бакэмоно)

Гоблины - маленькие, злобные, полу-разумные существа, наводнившие Земли Теней, как кажется, бесконечным числом. Они - гуманоиды, но с маленьким телом, тонкими конечностями и огромной головой. Их руки и ноги с когтями, а широкое рты полны мелких острых зубов. Гоблины только полу-разумны и по отдельности неопасны для вооруженного самурая. Тем не менее, они имеют стадный инстинкт и обладают опасной хитростью и злобой. Они также имеют странную сновидку для подражания - они будут часто имитировать поведение человека, выражения и язык. Гоблины легко попадают под влияние более сильных обитателей Земли Теней, таких как они или Потерянные, которым охотно служат. Они говорят на своем собственном грубом языке, и мало кто за пределами их вида может выучить его.

Рокугане в целом считают, что Фу Ленг создал гоблинов в попытке заменить людей. Верно ли это или нет, гоблины доказали свою постоянную и упорную опасность для Рокугана.

Приведенные ниже параметры представляют собой "типичного" гоблина - более мощные гоблины появляются время от времени, например, лидеры, известные как "поджигатели войны", а также шаманы, которые используют грубую форму махо.

Воздух: 1	Земля: 2	Огонь: 1	Вода: 1
Рефлексы: 2		Ловкость: 2	Сила: 2
Инициатива: 3k2	Атака: 4k2 (Простое)		Урон: 4k2 (нож или острая палка)
TN Защиты: 15	Понижение Урона: 3	Раны: 9: +5; 18: смерть	

Ранг Скверны: 2

Навыки: Скрытность 2.

Особые Способности:

- Быстрый 2.

Каппа

Каппа - странные и злые духи, встречающиеся в реках и ручьях. Они - амфибии и могут перемещаться под водой так же быстро и легко, как и на суше. Физически они кажутся смутными гуманоидами, похожими на лягушку или черепаху, чьи руки и ноги с когтями и перепонками. У них есть клюва-подобный рот, черепаший панцирь на спине, и особое углубление в форме чаши на вершине головы, полное воды. Каппа редки и, как правило, злобны, субъекты суеверия и страха среди простого народа. Они - трикстеры с небольшим чувством сдержанности, часто играющие в шалости, которые приводят к серьезным травмам или смерти жертвы.

Каппа питается кровью человека или животного, но иногда предлагает своей добыче шанс убежать, если они смогут превзойти каппу в головоломках или испытании ума. Даже если каппа не голоден, он будет часто вовлекать прохожих в состязания остроумия, чтобы унижить их и доказать свою одаренность. Хотя физически не так силен, каппа опасен из-за своей потусторонней духовной природы, из-за чего чрезвычайно трудно нанести им вред.

По преданию вода в чаше на голове каппы является источником его власти, и, если эта вода будет пролита, то существо окажется бессильным. Каппа, который потерял свою воду, слаб и уязвим, и должен уйти в воду на сутки для пополнения себя.

Воздух: 3	Земля: 2	Огонь: 2	Вода: 3
		Интеллект: 3	
Инициатива: 4k3	Атака: Когти 4k2 (Простое)		Урон: 3k2
TN Защиты: 20	Понижение Урона: 15	Раны: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: смерть.	

Навыки: Атлетика(Плавание) 5, Скрытность 3

Особые Способности:

- Водяной. Каппа плавает в воде с той же скоростью, с какой они движутся по земле, и им не нужно делать бросок Навыка для плавания.
- Дух.
- Хитрость. Каппа может создавать визуальные иллюзии, подобно заклинанию Туманы Иллюзий, до трех раз в день (больше для необычно мощных каппа).
- Вода Жизни. Если вода из головной чаши каппы вытечет, каппа потеряет всё Понижение Урона и все Кольца и Черты становятся 1, пока он не потратит целый день под водой, пополняя себя.

Огр

Огры - огромные человекоподобные животные, восемь футов высотой или более, с массивными конечностями, бивне-подобными клыками и густыми грязными волосами. Они - злые и жестокие хищники, сражающиеся грубой силой и поедающие плоть тех, кого они убивают. Огры обитают в Землях Теней, где возглавляют толпы гоблинов или формируют ударные войска для они или Потерянных военачальников. Они также иногда забредают в Империю в одиночку или небольшими группами, представляя смертельную угрозу для самураев и крестьян.

Огры на самом деле разумная раса, и когда-то у них была своя собственная цивилизация. Однако, Фу Ленг поработил огров на заре Империи, превратив их в зверей, чей интеллект обычно наполнен неистовыми импульсами Скверны. После гибели Фу Ленга во второй День Грома, некоторые из наименее Оскверненных огров начали возвращать свою волю и интеллект, становясь так называемыми "Свободными Ограми", которые больше не воевали с Империей. Однако, большинство из этой расы остались жестокими Оскверненными монстрами.

Воздух: 1	Земля: 3	Огонь: 3	Вода: 2
Рефлексы: 3	Выносливость: 6		Сила: 6
Инициатива: 4k3	Атака: Дубина 5k4 (Сложное)		Урон: 8k2 (дубина или небольшое дерево)
TN Защиты: 25	Понижение Урона: 10	Раны: 20: +5; 40: +10; 60: +15; 80: смерть	

Ранг Скверны: 3

Особые Способности:

- Страх 2.
- Огромный.

Они (Угулу но Они)

Они - демоны Дзигоку, среди самых страшных существ, известных в Империи. Существует буквально бесконечное число различных они в Дзигоку, и только малая часть из них когда-либо была в этом бренном мире. Они может войти в Нингэн-до с помощью физических порталов из Дзигоку (наиболее печально известный из них - Гнойная Яма Фу Ленга, расположенная в центре Земли Теней), а также может быть вызван махо заклинаниями. Как только попадет в мир смертных, они может порождать меньшие версии себя, многие из которых в конечном счете вырастают, становясь сильными, как их "родители". Таким образом, вся раса они может прийти в сущее.

Физически они столь разнообразны, что делает любое всеобъемлющее заявление о них невыполнимым. Некоторые из них гуманоидны, некоторые звероподобны или даже бесформенные. Некоторые умны, другие немного больше, чем бездумная машина уничтожения. Их общая черта - их крайняя недоброжелательность и злоба. Они всегда стремятся развращать, контролировать или уничтожить все вокруг себя. Они часто поработщают группы малых существ Земли Теней или даже Потерянных к себе на службу.

Они, представленный здесь, Угулу но Они, является одним из наиболее мощных типов они, известных рокуганам, и Крабы, стоящие на страже на Стене Кайу, научились опасаться его появления. Это тринадцатифутовый в высоту гуманоид, с опухшим гротескно мускулистым телом, как будто его фиолетовая кожа вот-вот разорвется и обнажит мускулы под ней. Его руки щеголяют когтями, такими длинными, как вакидзаси, его демоническая голова увенчана двумя большими изогнутыми рогами, и длинный язык торчит между клыками его большого рта.

Воздух: 1	Земля: 6	Огонь: 2	Вода: 2
		Ловкость: 4	Сила: 8
Инициатива: 3k1	Атака: Когти 7k4 (Простое)		Урон: 9k3
TN Защиты: 10	Понижение Урона: 24 (12 против нефрита, хрусталя или обсидиана)	Раны: 32: +5; 64: +10; 96: +15; 124: смерть.	

Ранг Скверны: 6

Особые Способности:

- Страх 3.
- Улучшенная Неуязвимость. Угулу но Они совершенно невосприимчив ко всем стрелам, кроме бронебойных.
- Иммунитет к заклинаниям. Все Угулу но Они имеют иммунитет к двум заклинаниям, хотя конкретные заклинания варьируются от одного Угулу к другому.
- Огромный

Рэтлинг (Нэдзуми)

Рэтлинги - раса разумных двуногих крыс, живущих в Землях Теней. В отличие от других обитателей Земли Теней рэтлинги имеют иммунитет к Скверне, феномен, завораживающий рокуган, которые знают о нем. Рэтлинги утверждают, что когда-то у них была великая цивилизация в древние времена, эта цивилизация была разрушена, когда Фу Ленг упал с неба. Верно ли это или нет, сегодня рэтлинги являются расой примитивных племенных существ. Они печально известны своей короткой продолжительностью концентрации внимания и отсутствием долговременной памяти - многие рокугане сравнивают типичного рэтлинга к гиперактивным шестилетним человеческим ребенком. Традиции и знания рэтлингов поддерживают небольшая каста, известная как Помнящие, использующие специальные палочки, как мнемонические устройства, для закрепления своих воспоминаний.

На рэтлингов в Рокугане часто смотрят, как на трусов, так как они не колеблются перед тем, как убежать от превосходящей силы или использовать скрытность и засады, чтобы получить преимущество над своими врагами. Тем не менее, истина заключается в том, что рэтлинги довольно смелы, когда есть в этом необходимость, самки рэтлингов, защищающие своих щенков, будут сражаться так же яростно, как и любой самурай. Рэтлинги просто не понимают, почему они должны сражаться без необходимости или отказываться от каких-либо преимуществ, в конце концов в Землях Теней их враги часто и больше, и сильнее.

Рэтлинги живут племенами от десятка до нескольких сотен особей. Большинство из этих племен находятся в Землях Теней, но некоторые из них живут в Лесу Синомэн или даже в самом Рокугане. Большую часть своей истории их отношения с людьми были дистанцированными, как правило, рокугане видели в них в лучшем случае хлопотных вредителей, в худшем - опасных существ Земли Теней. Тем не менее, клан Краба давно заметил в них полезных союзников в борьбе против Земли Теней. В определенные времена в истории, в частности в 12 веке, рэтлингам удалось объединиться

и получить больше уважительного отношения от Империи в целом.

Рэтлинги имеют свой собственный язык, состоящий из смеси слов, писков и щелчков. Некоторые из них также говорят на пиджин-форме рокуганского, отличающегося простыми предложениями и тенденцией повторять слова. ("Вы идите этим путем, человек-человек!")

У рэтлингов есть несколько своих школ, но не все из них в состоянии изучить такие техники. Приведенные ниже параметры представляют собой "типичного" рэтлинга без школы.

Воздух: 1	Земля: 2	Огонь: 2	Вода: 2	Имя: 1
Рефлексы: 3		Ловкость: 3		
Инициатива: 4k3	Атака: грубое копьё 4k3 (Сложное)		Урон: 4k2	
TN Защиты: 20	Понижение Урона: Нет	Раны: человеческий тип рангов Ран.		

Навыки: Атлетика 3, Скрытность 3

Особые Способности:

- Быстрый 2.
- Иммуитет к Скверне. Рэтлинги не могут получить Скверну Земли Теней из любого источника и не могут творить махо заклинания.
- Имя. Рэтлинги придают большое значение именам, и более "сильное" имя придает рэтлингу больше силы и удачи. В игре у рэтлингов есть Черта "Имя", которая механически работает таким же образом, как Кольцо Пустоты для людей, в том числе возможность потратить "Очки Имени" для тех же эффектов, какие люди могут получить от Очков Пустоты. Тем не менее, рэтлинги не могут медитировать и выполнять чайные церемонии, чтобы восстановить Очки Имени, и не могут принять Стойку Центр.

Цуно (воин Цуно)

Цуно - раса, произошедшая от Кицу, пред-человеческая раса, чьи последние оставшиеся в живых присоединились к клану Льва. В древние времена Цуно были изгнаны своими кузенами Кицу в духовные сферы. Они провели века в Тосигоку, царстве резни, приспособляясь к его жестокой природе. Во время эпохи Четырех Ветров в двенадцатом веке, Цуно вновь вошли в мир смертных и остановились в Землях Теней в качестве союзников Темного Лорда Дайгоцу, став Оскверненными по своему выбору.

Цуно выглядят как звероподобные мохнатые гуманоиды с острыми когтями на руках и ногах. Их длинные слюнявые рты заполнены острыми клыками и на макушке головы пара острых рогов. Цуно очень умны, злобны и жестоки с военной культурой, которая ценит силу, и относятся ко всем другим расам с презрением. Они носят броню и оружие, их мечи известны своим крючковатым колющим внешним видом.

Цуно сражаются в организованных группах во главе с сильным воином, называемым Опустошитель, и опасных заклинателем, известным как Похититель Душ (Soultwisters). Образец Цуно, представленный здесь, это обычный воин без какой-либо расширенной подготовки.

Воздух: 2	Земля: 4	Огонь: 2	Вода: 3
Рефлексы: 4		Ловкость: 3	
Инициатива: 5k4	Атака: клинок Цуно 7k3 (Сложное) или без оружия 6k3 (Сложное)		Урон: 6k3 (клинок Цуно) или 3k2 (без оружия)
TN Защиты: 30 (5 от легкой брони)	Понижение Урона: 8 (3 от легкой брони).	Раны: человеческий тип рангов Ран.	

Скверна: 4

Навыки: Атлетика 3, Битва 2, Защита 3, Тяжелое Оружие (клинок Цуно) 4, Дзюдзюцу 3, Знания (Земли Теней) 3, Знания (Духовные сферы) 4, Скрытность 3.

Особые Способности:

- Страх 2.
- Специальное оружие (клинок Цуно). Жестокие колющие мечи Цуно получают бонус +1k0 к атаке против любого противника, который имеет по меньшей мере один ранг Скверны, способность Дух или у кого есть Преимущество Прикосновение Духовного Мира.
- Дух.
- Быстрый 3.

Ревенант Нежить

Ревенант Нежить - более мощная форма зомби (смотрите ниже), созданная мощными махо заклинаниями. Как и зомби, ревенанты - трупы, оживленные злобной силой Скверны, стремящиеся атаковать и пожирать живых существ. Тем не менее, их контролируют махо-цукай, вызвавший их. В отличие от зомби ревенанты не продолжают гнить, как только их реанимировали, и их сухожилия и мышцы сохраняют достаточный тонус, что позволяет им двигаться почти так же быстро, как при жизни. Они также обладают определенным животным интеллектом, что лучше бессмысленной

агрессии зомби. Как и зомби, они бесстрашны, нечувствительны к боли, и у них отсутствует какое-либо чувство сопереживания или человечества. Как правило, ревенантов делают из трупов самураев, и сражаются они оружием, которым владели при жизни.

Воздух: 0	Земля: 3	Огонь: 1	Вода: 2
Рефлексы: 3		Ловкость: 3	Сила 3
Инициатива: 3k3	Атака: Кулак 5k3 (Сложное) или Меч 5k3 (Сложное)		Урон: 3k1 (кулак) или 5k2 (меч)
TN Защиты: 15 (Ревенанты иногда носят броню, что соответственно увеличивает TN и Понижение Урона)	Понижение Урона: 5	Раны: 72: смерть.	

Ранг Скверны: 3

Особые Способности:

- Обезглавливание. Ревенанта обычно можно уничтожить только в буквальном смысле изрубив его на куски (в ранг Ран Смерть). Тем не менее, также можно мгновенно уничтожить путем отсечения головы. Это требует Подъемов для Прицельного Удара и нанесение не менее 18 Ран.
- Страх 3.
- Нежить.

Зомби

В Рокугане нежить обычно получается, когда в труп проникает Скверна. Любой труп, оставленный в Землях Теней, оживает как зомби в течение от десяти до тридцати минут. Тело умершего уже Оскверненным оживляется еще быстрее. Трупы можно оживить определенными махо заклинаниями или зловещими фарфоровыми масками, созданными культом Заклинателей Крови.

Независимо от того, как они созданы, все зомби схожи: гниющие трупы, оживленные зловещей силой Скверны, пытающиеся атаковать и пожирать все живое. Они не чувствуют ни боли, ни страха, ничего, кроме бессмысленного желание уничтожать. Ни одного зачатка прежней человечества в них не остается. Для рокуган эти неуклюжие чудовища одновременно и страшны, и кошунственны, нарушающие Небесный Порядок, бьющие в самую суть того, что значит быть человеком.

Воздух: 0	Земля: 3	Огонь: 0	Вода: 1
Рефлексы: 1		Ловкость: 2	Сила: 3
Инициатива: 1k1	Атака: Кулак 4k2 (Сложное), дубина 4k2 (Сложное)		Урон: 3k1 (кулак), 3k2 (дубина)
TN Защиты: 10	Понижение Урона: 5	Раны: 72: смерть.	

Ранг Скверны: 3

Особые Способности:

- Обезглавливание. Зомби обычно можно уничтожить только в буквальном смысле изрубив его на куски (ранг Ран - смерть). Тем не менее, также их можно уничтожить мгновенно путем отсечения головы. Это требует Подъемов для Прицельного Удара и нанесение не менее 18 Ран.
- Страх 3.
- Нежить.

Яды

Ни один благородный самурай никогда не опустится до использования яда. Это прискорбное действие явно указывает на неспособность разрешить конфликт способом, достойным настоящего воина. По большей части яд допускается использовать самому худшему виду мерзавцев, каких только можно себе представить - преступникам и ассассинам (в том числе ниндзя, если они существуют). Такие люди достаточно обширно используют очевидные преимущества яда. Выведение из строя или даже убийство противника без риска для себя - слишком великое преимущество для таких непорядочных лиц, чтобы остаться незамеченным. Генералы, дуэлянты и престижные придворные часто становятся целью для применения яда их врагами.

Яды создают посредством использования Навыка Ремесло: Яд, и могут быть применены к цели различными способами, в зависимости от рассматриваемого яда. Некоторые яды нужно ввести в кровяной поток и, следовательно, требуют либо инъекции, либо приложения к ране, чтобы повлиять на цель. Однако, некоторым из наиболее опасных ядов нужен только контакт с кожей. Действие некоторых ядов можно смягчить или даже вылечить путем использования Навыка Медицина (Противоядие), в то время как другие можно излечить только с помощью магии.

Ниже приведены несколько из наиболее распространенных и эффективных ядов, обнаруженных в Империи Рокугана. Этот список не является исчерпывающим и ГМ может свободно создавать яды на основе этих принципов.

Запись Создание содержит TN для создания яда при использовании Навыка Ремесло: Яд и наличии широкого спектра растительных компонентов, в то время как запись Исцеление описывает TN необходимое, чтобы облегчить симптомы с использованием Навыка Медицина (Противоядие).

Капельный Яд

Предпочтительное оружие ассасинов, Капельный Яд так называли из-за его тщательно вычисленной вязкости, что позволяет ввести его, капая яд по нитке на губы цели, находясь высоко над головой спящей цели. Требуется некоторое время на создание яда, потому что он должен быть достаточно вязким, чтобы цепляться за нить и сбегать вниз, но недостаточно жидким, чтобы капать слишком быстро, брызгая на цель. Капельный Яд нельзя ввести в цель с помощью приема пищи, его особый аромат делает его весьма заметным. Яду требуется четыре часа, прежде чем его эффект станет заметным. Он вызывает резкую боль в животе и подавляющую тошноту, которую многие по ошибке путают с пищевым отравлением или болезнью.

- **Эффекты:** после того, как он начинает действовать, Капельный Яд требует от цели бросок Выносливости (TN 20) или яд снизит Выносливость цели на 2. Независимо от результата броска Выносливости, цель считается Уставшей. Цель должна делать еще один бросок Выносливости каждый час с такими же возможными результатами до тех пор, пока яд не вылечат или не пройдет 24 часа. После 24 часов яд, как правило, теряет свою силу, и все симптомы прекращаются. Вполне возможно, что жертва Капельного Яда умрет из-за одного или нескольких проваленных бросков, уменьшающих ее Выносливость (и, следовательно, Кольцо Земли и Раны) до нуля.
- **Создание:** TN 20
- **Исцеление:** TN 15

Огненный Кусака

Этот особенно болезненный яд более парализующий, чем некоторые, но менее смертоносен, чем большинство. Его нужно ввести непосредственно в кровоток, так как он слишком горький для занесения перорально. Наиболее частое применение нанесением на оружие с помощью кисточки, а затем введением в тело противника через ранение этим оружием. После введения Огненный Кусака вызывает крайне болезненное воспаление и опухание суставов по всему телу, наиболее сильное вблизи раны. Некоторые, кто реагирует особенно сильно на яд, могут подвергаться сильным спазмам.

- **Эффекты:** в течение десяти минут после введения Огненный Кусака вызывает такие сильные боли у цели, что она считается Оглушенной. Действие продолжается в течение шести часов, хотя успешный бросок Выносливости (TN 30) может уменьшить тяжесть последствий (цель считается Уставшей, а не Оглушенной).
- **Создание:** TN 25
- **Исцеление:** TN 25 (можно облегчить эффект от Оглушения до Усталости).

Ночное Молоко

Ночное Молоко является одним из первых ядов, эксклюзивно разработанных семьей Сёсуро, но используется также и другими группами, возможно, при попустительстве клана Скорпиона, чтобы отвлечь внимание от своего собственного использования этого яда. Он - отчасти мутное и молочное соединение, которое нужно ввести непосредственно в кровоток; с пищей - не подходящий метод введения. Симптомы проявляются почти мгновенно, и, хотя они не длятся долго, яд особенно жесток, пока действует. Ночное Молоко традиционно наносится на оружие, хотя это должно быть сделано аккуратно, потому что он оставляет видимый белый остаток.

- **Эффекты:** Цель должна сделать бросок Выносливости (TN 25) сразу же после введения яда, и один раз в минуту после этого. Каждый проваленный бросок делает цель Ошеломленной до следующего броска. Этот эффект длится в общей сложности десять минут, пока сам не закончится.
- **Создание:** TN 25
- **Исцеление:** TN 20 (Это заканчивает текущие эффекты)

Природный Яд

Один из самых простых принципов семьи Сёсуро, без сомнения самых больших мастеров яда во всем Рокугане, что нужно избегать сложных смесей, используя яд самой природы, например, яд пауков или змей. Эти соединения, хотя их трудно собрать, имеют преимущество в том, что менее подозрительны, чем большинство, и оставляют

Яды и Эффекты Состояния

Если не указано иное, Эффекты Состояния, вызванные ядом, такие как Усталость и Ошеломление, не проходят, как обычно описано в Книге Земли. Скорее, эти Условия остаются, пока яд не излечится.

следы, признанные многими за естественные. В некоторых случаях ассасин просто размещает ядовитую тварь в тесном контакте с намеченной целью, а не пытается применить яд напрямую.

- **Эффекты:** введение яда в кровоток снижает Ловкость цели, Рефлексы, Выносливость и Силу на 1 каждый час. В начале второго и каждого последующего часа, цель может сделать бросок Выносливости (TN 25), чтобы предотвратить дополнительные штрафы за этот час. В противном случае эти штрафы продолжают накапливаться до тех пор, пока цель не преуспее в трех бросках подряд, и яд излечится, или после 24 часов, или после непрерывного отдыха в течение восьми часов. Если Выносливость упадет до нуля, Земля и Раны тоже станут нолей, и жертва умрет. Сниженные Черты вернуться в конце 24 часов, если жертва выживет.
- **Создание:** TN 10, чтобы подготовить яд таким образом, чтобы применить.
- **Лечение:** TN 15 (предотвращает любые дальнейшие штрафы)

Значимые места Изумрудной Империи

Провинции клана Краба

Наибольшая отличительная особенность земель Краба, ставшая их выше всего остального - это их роль в качестве границы и защитной линии между Землями Теней и остальным Рокуганом. Их южные и западные края в значительной степени обозначены этой Оскверненной областью, и в течение веков многие земли, когда-то принадлежащие Крабу, пали под Скверной, наиболее известный и страшный случай произошел в восьмом веке, когда клан оказался под атакой Повелителя Они, известного как Мау. После победы над армией Мау границу клана Краба (и Империи) сформировала Стена Кайу, бдительно охраняемая в ожидании какого-либо нападения сил Дзигоку. Стена - крупнейшее укрепление в Рокугане, более ста футов в высоту и бесчисленные мили в ширину. Она усеяна системами хорошо укрепленных башен, опорных пунктов, из которых выходят на отражение любой атаки осадные орудия и штурмовые войска. С внешней стороны Стены находится Река Последней Позиции (River of the Last Stand), образуя своего рода ров, еще больше осложняющий атаки противника, в то время как с внутренней стороны проходит дорога по всей ее длине. Торговцы Ясуки славятся обслуживанием дороги киосками, магазинами и чайными от одного конца до другого. Проход через Стену в Земли Теней осуществляется через сеть туннелей под могучей фортификацией, хорошо обустроенную ловушками и охраняемую.

Земли непосредственно в пределах Стены Кайу являются главным образом собственностью Хида, чьи провинции известны каменистостью и сухостью с минимальным сельскохозяйственным производством. Они содержат много минералов и залежей железа, в основном на своей восточной стороне, где они охватывают Горы Стена над Океаном (Wall Above the Ocean Mountains). На юго-востоке земли Хида примыкают к обширному заливу теплой воды, известный как Залив Землетрясучей Рыбы (Earthquake Fish Bay), изобилующий морской жизнью - основной источник питания для клана. Земли Хида усеяны множеством грозных крепостей, больших и малых, самые известные - зал предков, известный как Котэн, и семейная усадьба Кюдэн Хида.

Семья Ясуки контролирует земли на северных и восточных берегах Залива Землетрясучей Рыбы, правя из роскошной крепости Ясуки Ясики. Они также поддерживают укрепленный город Деревня Чистой Воды (Clear Water Village) в голове бухты. Город расположен в точке, где Золотая Река (River of Gold) впадает в залив и, таким образом, является главным торговым центром для южной Империи. Сама бухта изобилует рыбой, часто производя больше пищи, чем сельскохозяйственные угодья Хида. Низменности Ясуки на восточном берегу также являются основными производителями сакэ и чайного листа, которые наряду с железом образуют источник экспорта клана Краба. Это большая удача, так как поддержка огромных армий клана неизбежно превышает объемы производства еды. Даже тогда, когда Ясуки делают всё хорошо, Краб всё времени полагается на щедрость Императорской казны для поддержания войны с Землями Теней.

Мрачной частью земель Краба являются территории семьи Куни. Когда в восьмом веке армия Мау атаковала, эти земли были в значительной степени опустошены и сильно Осквернены. После разгрома Мау и строительства Стены Кайу Куни систематически восстанавливали свои земли, используя магические ритуалы, чтобы выжечь Скверну из земли, но в процессе изгнания другие Элементальные Kami также ушли. Сегодня так называемые "Пустоши Куни" являются мрачной безжизненной пустыней с серой землей и голыми скалами, бездеятельная болезнь посреди территории Краба, чьи пустынные виды прерываются только случайными хижинами сюгэндзя Куни. Некоторые аутсайдеры охотно отваживаются заходить в Пустоши Куни, и даже сами Куни иногда признают, что проживание в такой неестественной и безжизненной окружающей среде возможно... попробовать... для рассудка.

Родовые земли семьи Хирума, к сожалению, лежат главным образом по другую сторону Стены Кайу в Землях Теней. Вплоть до восьмого века они были обычной частью территорий Краба, но во

время атаки Мау они стали полностью опустошенными. Хирума провели большую часть трех столетий в сражении, тщетно пытаясь вернуть свой родовой замок, наконец сделав это в 1130 году во время правления Императора Тотури I. После этого Хирума вновь заняли свои старые земли, выжигая Скверну так же, как в землях Куни раньше. Из-за открытого характера этих территорий они хорошо укрепили и патрулируют, а еду и воду нужно доставлять от Кайу стены, чтобы поддерживать Хирума. Хирума также контролируют некоторые территории на рокуганской стороне Стены, в том числе скромные сельскохозяйственные угодья к северу от Пустоши Куни и земли на северо-восточных склонах Стены над Океаном. По большей части это бедные и малонаселенные земли, Хирума мало производят для остальной части клана Краба, кроме своих грозных буси и разведчиков.

Провинции Кайу расположены в северной части территорий Краба. Их провинции известны как исключительно скалистые и гористые, даже по меркам Краба, и включают в себя малый горный хребет, известный как Сумеречные Горы (Twilight Mountains). Здесь Стена Кайу заканчивается, так как сами Земли Теней не распространяются дальше на север. Краб держит ряд более мелких крепостей и форпостов, таких как Утренняя Бритва (Razor of the Dawn) и Разбитая Обитель (Shattered Keer), чтобы следить за своим северным флангом и силы Земли Теней не попытались обойти край Стены Кайу.

На северных склонах Сумеречных Гор с видом на раскинувшийся Лес Синомэн расположилась единственная провинция семьи Торитака. Она занимает узкую долину под названием Тани Хитокагэ, или Долина Духов, как считают это место с исключительными духовными качествами и исключительной частотой появления призраков. Большую часть истории Империи Торитака был независимым Малым Кланом, клан Сокола, но после катастрофы в двенадцатом веке они присоединились к клану Краба. Их долина достаточно плодородна, так что семья обеспечивает себя пищей, но в остальном они мало производят, и главные Императорские дороги не приходят в Долину Духов.

Деревня Чистой Воды CLEAR WATER VILLAGE [CB1]

Хотя он называется "деревней", в действительности Сунда Мидзу Мура является крупным городом с населением более 5000, а также крупным торговым центром для клана Краба. Первоначально контролируемый кланом Журавля город перешел в руки Краба вместе с остальными хозяйствами семьи Ясуки в третьем веке. Деревня Чистой Воды преуспевает в торговле как на реке, так и на море, и его причалы и доки всегда заполнены. Следуя традиции Краба, он также сильно укреплен на суше и особенно на воде, с большими морскими стенами и подводными препятствиями для воспрепятствования любой возможной угрозе с воды.

Замок Грань Востока FACE OF THE EAST CASTLE [CB2]

Этот замок, также называемый Сиро Коацуки но Хигаси, расположен на восточном краю Сумеречных Гор недалеко от Леса Синомэн. Это далекое поселение, казалось бы, имеет мало значения, и по правде говоря, замок был под угрозой реже, чем любая другая цитадель Краба. По этой же самой причине Ясуки сделали из него главный центр дипломатических отношений с другими кланами. Удаленность от Земли Теней делает его местом, которое сановники других кланов могут посетить с наименьшей угрозой, и Ясуки сделали Грань Востока дружелюбным и приятным замком, нежели большинство крепостей Краба. Хотя он и не может конкурировать с великолепием Ясуки Ясики, он всё же более роскошен, чем характерно для Краба, клановые послы и сановники регулярно посещают его в течение всего года. Замок также является центром сухопутной торговли (как легальной, так и незаконной) с кланом Единорогом, чьи караваны доходят до него, минуя строгий тарифный осмотр в землях Скорпиона.

Крепость Забытых FORTRESS OF THE FORGOTTEN [CB3]

Краб славится берсеркерами, присутствующими в их рядах, мужчины (а иногда и женщины), чья ярость в битве несет их вперед в кровавом неистовстве, которое может повернуть ход битвы в одиночку. К сожалению, эти качества, делающие берсеркера значимым на поле боя, также являются причиной многих хлопот с ними. Берсеркеры известны, как грубые, плохо воспитанный, вспыльчивые и социально порицаемые, и Краб обычно старается держать их подальше от остальной части Империи, или даже от других войск Краба, чья дисциплина иногда может быть подорвана темпераментными берсеркерами. Худшие из берсеркеров изолированы в своих собственных подразделениях, и когда не служат на Стене, эти проблемные солдаты стоят гарнизоном в Крепости Забытых, также известной, как Торидаэ-но-Васурэмоно. Мрачный замок даже по меркам Краба, расположен в одной из самых суровых и запретных территории провинций Хида, Крепость Забытых чуть большее, чем массивная укрепленная казарма только с самыми минимальными требованиями для поддержания жизни и здоровья. Краб был осторожен, чтобы расположить его как можно дальше от торговой дороги, параллельной Стене Кайу, так как иначе берсеркеры вне исполнения долга быстро отравят себя саке или другим менее аппетитным послаблением.

Котэн, Зал Предков Краба KOTEN, THE CRAB ANCESTRAL HALL [CB4]

Крабы известны, как не особенно созерцательные люди, и лишь немногие из их самураев когда-либо выбирают уход на покой в Братство Синсэя. Тем не менее, их прагматичный образ жизни не значит, что они менее благочестивы, чем остальная часть Империи, и каждый, кто посетит Котэн, сразу это поймет. Здесь, в храме, который является хорошо укрепленным, и построенным, как и любая крепость Краба, Краб отдает дань уважения тем, кто ушел раньше и укрепил свои дела в истории на все времена. Статуи героев Краба выставлены вдоль стен и монахи постоянно распевают траур по умершим и потерянным. Здесь также находятся несколько артефактов или напоминаний о редких героях Краба, кто остался в живых и принес эти вещи в Котэн. Они сохранили рассказы, легенды и сказания о доблести Краба, которые помнят здесь, если в остальной части Империи о них забыли. Монахи всегда готовы выслушать рассказы своих посетителей, чтобы услышать, как убитый горем воин Краба рассказывает историю о героическом брате, или отце, или матери, или кузене. Это есть сохранение этих историй, так что монахи несут свой священный долг и выполняют его безукоризненно.

Кюдэн Хида KYUDEN HIDA [CB5]

Возможно, самая грозная оборонительная крепость во всем Рокугане, могучая резиденция семьи Хида служит постом центрального командования для всей Стены Кайу и является домом для постоянного гарнизона свыше 3000 ветеранов буси Краба. Замок - это жестокое практично-выглядящее строение, полностью свободное от каких-либо искусств, украшения или красоты. Его главные ворота возвышаются на более 60 футов, а стены замка способны выдержать осаду любого мыслимого противника. Он расположен на вершине высокого каменного откоса, с которого предоставляет прекрасный вид на окружающую территорию, а каменная кладка замка гармонирует с грубым пейзажем, как если бы крепость выросла прямо из земли. После бурного восьмого века замок приобрел одно заметное украшение - череп Мау, очищенный от Скверны и повешенный над главными воротами в качестве жеста вызова Землям Теней.

Замок Утренняя Бритва RAZOR OF THE DAWN CASTLE [CB6]

Расположенная недалеко от северной оконечности Стены Кайу, это древняя крепость в землях Кайу когда-то была ключевой оборонительной позицией для северных провинций Краба. После постройки Стены Кайу Утренняя Бритва стал форпостом на северном фланге Стены. Он расположен между двумя великими пиками Сумеречных Гор, и любые силы Земли Теней, которые попытаются обойти Стену, упрутся в его грозные укрепления. На самом деле ни один враг никогда не угрожал Утренней Бритве, и, как правило, он служит как сортировочная точка для резервных сил. В дни крупных кризисов двенадцатого века, таких как нападение Дайгоцу в 1158 или вторжение Калима в 1172, Утренняя Бритва брал на себя более активную роль, функционируя в качестве центральной точки управления силами Краба, контратакующих сломанную Стену.

Замок Разрушенных Пиков SHATTERED PEAKS CASTLE [CB7]

Одно из сильнейших укреплений, которые стоят на северной окраине земель Краба, Разрушенные Пики - меньший аналог Утренней Бритвы, расположенный на западной стороне Сумеречных Гор. Северный край Земли Теней виден со стен замка, что и помогло отбить многие нападения сил Дзигоку. В одиннадцатом веке он выдержал масштабную атаку легионов Темного Мото, пережив сорокадневную осаду до прибытия дополнительных сил. Замку был нанесен серьезный ущерб во время осады, но его не сдали, а после отступления сил Земли Теней крепость перестроили, чтобы она стала сильнее, чем прежде.

Сиро Хирума SHIRO HIRUMA [CB8]

Родовое поместье семьи Хирума является относительно небольшим замком. Она оставалась нетронутой до бедствий восьмого века. После того, как легионы Мау прошли по землям Хирума, этот замок пал в хватке Земли Теней, став символом позора и ужаса для клана Краба. Хирума предпринимали многочисленные экспедиции, пытаясь вернуть его, но все они потерпели неудачу, часто с большими потерями. Наконец, в 1130 году совместно с армией Краба отбили замок. Он был очищен от Скверны и перестроен, чтобы стать значительно больше и сильнее, чем раньше. Обширные укрепления, ловушки и вторичные окопы окружают современный замок, гарантируя, что он не останется без защиты, как это было раньше.

Сиро Кайу SHIRO KAIU [CB9]

Резиденция семьи Кайу не такая огромная, как Кюдэн Хида, но в действительности более пугающее препятствие для врага. Дом главных мастеров осады Империи, Сиро Кайу может похвастаться одними из самых изысканных и утонченных укреплений и осадных машин, когда-либо существовавших в Рокугане, и ни один враг никогда не разрушал эти стены, несмотря на близость к Стене.

В дополнение к своей военной роли Сиро Кайу также является домом для легендарной Великой Кузни (Great Forge), где мастера-оружейники клана создают одни из лучших мечей в Империи. Только несколько десятков легендарных клинков Кайу делают каждый год мастера, проводящие специальные ритуалы очищения, прежде чем им позволят даже находиться рядом с кузницей.

Сиро Куни SHIRO KUNI [CB10]

Замок Земли, как его иногда называют, служит более чем одну роль в клане Краба. Куни содержат здесь свое основное додзё наряду с другими средствами, которые включают в себя обширные лаборатории для своих зловещих экспериментов. Тем не менее, замок также служит одним из командных центров для Стены Кайу, и значительное количество войск стоят здесь в резерве для усиления Стены во время опасных атак. Сам замок является относительно небольшим по размеру, как и большинство строений Краба, имея вполне простой и функциональный дизайн. Он не особо хорошо укреплен, однако, его роль - командный пункт, центр связи и учебный центр, а не оборонительная крепость.

Ясуки Ясики YASUKI YASHIKI [CB11]

Основной дом семьи Ясуки является этюдом, если искать отличия от большинства других населенных пунктов Краба. Хотя это хорошо укрепленный и способный выдержать атаки, как и любой другой замок в Рокугане, Ясуки Ясики построен, чтобы быть красивым замком, великолепным на вид, с прекрасными садами и набором великолепных предметов искусства со всей Империи. Хотя Ясуки имеют склонность быть немного ярче, чем более сдержанные и традиционные кланы, как Журавль и Скорпион, Ясуки Ясики, тем не менее гораздо более удобен и привычен для остальных рокуган, чем непреклонная каменная практичность замков Хида, Хирума и Кайу. Каждый год здесь проводятся основные дипломатические и торговые переговоры. Для самурая, чей долг требует от него вести торговые дела, выиграть приглашение на зимний двор в Ясуки Ясики - ценный приз.

Провинции клана Журавля

Земли под контролем клана Журавля среди самых красивых и обильных во всей Империи, что стало предметом зависти других кланов в течение столетий. Соперники клана утверждают, что земли клану достались лучшие, потому что Леди Додзи была любимой сестрой первого Императора Хантэя, в то время как союзники клана защищают их, указывая, что Журавль работал очень долго и тяжело, обеспечивая красоту своего дома и культивируя земли на протяжении веков во имя Императора.

От Додзи можно было ожидать, что они держат лучшие земли в провинциях Журавля, но эта почесть на самом деле принадлежит их собратьям Какита. Однако, Додзи контролируют чрезвычайно плодородные регионы и одних из самых трудолюбивых крестьян в Империи. Для семьи это необходимость, так как Додзи являются одними из самых многочисленных самураев в Рокугане. Семья также управляет многочисленными лесными ресурсами, прежде всего лес Осари Фори, которые они тщательно охраняют, культивируют и используют для искусства и строительства.

Говорят, что земли Какита являются наиболее красивыми из всех владений Журавля, и, таким образом, в более широком смысле самыми красивыми в Империи. Вполне возможно, что это не преувеличение. Семья включает в себя огромное количество мастеров искусства, и на протяжении веков большую часть их земель была тщательно окультурили и используют для озеленения, скульптуры и других таких замечательных занятий. Даже самые практические регионы, такие как рисовые поля, поддерживаемые простым народом, редко выделяются видом от поразительно красивой достопримечательности. Их провинции не плодороднее, чем у других семей Журавля... которые, следует сказать, немного более продуктивны, чем в среднем провинция любого другого клана.

Земли Дайдодзи представляют собой разительный контраст с их родственниками, так как у них значительно развито только сельское хозяйство в природе. То немногое, что благоустроено, как правило, было принято от других семей в качестве подарка или услуги для Дайдодзи. Дайдодзи являются ядром военной обороны клана Журавля, и в то время как их земли могут показаться вполне естественными и приятными для глаз, их тщательно изменили на протяжении многих лет, чтобы обеспечить семье максимально возможное стратегическое преимущество против любого врага. Знатоки Кайу или Акого, исследовавшие их земли, были под большим впечатлением, но для большинства самураев этот тонкий эффект полностью незаметен.

Провинции Асахина не отражают внешнюю красоту и богатство в той же степени, как земли других семей Журавля, у них упор был сделан на спокойствие и безмятежность. Некоторые говорят, что почти невозможно воевать в провинциях Асахина, так их атмосфера успокаивает. К сожалению, история доказала, что миф этот ошибочен, но Асахина никогда не переставали искать средства умиротворения воинского духа в сердцах других самураев. Для них самой большой и самый великий холст, на котором они работают во имя мира, это сама земля.

Бэнтэн Сэйдо BENTEN SEIDO [CN1]

Храмы для многочисленных Фортун, в частности, Семи Великих Фортун, являются обычным явлением по всей Империи. Как правило, каждый из Великих Кланов выделяет одного из Семи, а не через дизайн, а просто из-за уникальной философии, которой следует клан. Для Журавля такая Фортуна - Бэнтэн, Фортуна Романтической Любви. И это не нужно воспринимать, как то, что Журавль верит в любовь превыше всего остального; отнюдь нет, как один из наиболее политических кланов, они признают ценность брака по долгу и для политики. Тем не менее, романтическая любовь - сильная эмоция, и великолепный тема для использования в пьесах, стихах, историях и других художественных начинаниях. В этом качестве понятие любви служит клану исключительно хорошо на протяжении их истории. То, что многие по всей Империи желают прекрасную деву Журавля или лихого фехтовальщика Журавля, в качестве супруга, только увеличило признание кланом мощи Бэнтэна, и в благодарность за такие благословения они построили большой и искусный храм, чтобы воздать почести Фортуне. Храм, хотя и искусен для таких религиозных сооружений, по-прежнему очень скромнен по сравнению с большинством владений Журавля. В нем работают сюгэндзя Асахина и монахи Братства из секты Фортунистов, посвященных Бэнтэну.

Дуэльная Академия Какита KAKITA DUELING ACADEMY [CN2]

Ремесленники Какита по большей части считаются лучшими в Империи, хотя есть другие склонные к искусству семьи, которые несомненно оспорят это. Сиро Сано Какита является домом для всех ветвей Академии Искусств Какита, хотя она названа в честь дуэлянтов Какита, являющихся ее наиболее известными выпускниками. Хотя число честолюбивых ремесленников среди семей Какита и Додзи больше, чем в любом другом клане, их число все же незначительно по сравнению с обучающимися методам дуэли Журавля, повсеместно считающимся как выдающийся дуэльный стиль в Империи. Хотя существует множество мест в землях Журавля, где сэнсэи Какита учат своих студентов, ни одно из них так велико или хорошо известно, как институт, носящий их имя. Академия Какита существует только для целей обучения. Ее основные студенты - молодые Журавли, но всегда присутствует много студентов из других кланов. Не редкость для других семей и кланов считать значительным благословением позволение их детям учиться в этой невероятно престижной академии.

Косатэн Сиро KOSATEN SHIRO [CN3]

Большую часть своего существования Косатэн Сиро был авангардом как казалось бесконечного конфликта Журавля со Львом. Как и в большинстве военных вопросов, этот конфликт был в значительной степени управляем семьей Дайдодзи. В начале истории Империи стало очевидным, что конфликт со Львом не был тем, который нужно быстро и по-тихому решить. Вместо вынужденного перемещения большого количества войск из Сиро Дайдодзи каждый раз, как только произойдет стычка на границе, Дайдодзи построили Косатэн Сиро прямо на линии конфликта, обеспечив Дайдодзи постоянное присутствие в этом районе и быстро реагирование на вспышки насилия. Замок считается краеугольным камнем в защите Журавля на их западной границе, и Дайдодзи понимают это. Тем не менее, они - практическая семья, и считают даже Косатэн Сиро, в конечном счете полезным, но потенциально одноразовым военным активом.

Кюдэн Додзи KYUDEN DOJI [CN4]

Кюдэн Додзи - истинный центр власти клана Журавля. Отсюда Додзи управляют провинциями Журавля и координируют невероятно сложную политическую машину, которая усиливает их клан. Первые наработки этого красивого имения были введены в действие самой Леди Додзи, и клан пошел на многое, чтобы сохранить ее видение, добавляя что-то только после тщательного рассмотрения того, как это может повлиять на строение в целом. Десятиэтажный замок находится на вершине высокого прибрежного плато, в окружении обширных садов и многочисленных дополнительных строений. И Фантастические Сады известны в остальной части Рокугана, как и сам дворец Додзи.

В отличие от многих других семейных поместий, дворец Додзи не содержит каких-либо серьезных додзё или вооруженных сил. Он зарезервирован исключительно для вопросов управления и политики. В нем расположены обширные и роскошные гостевые помещения, позволяющие принимать более ста гостей и их окружения в любой момент времени. Такой контингент посетителей конечно не является правилом, но Додзи часто принимают Императорский Зимний Двор.

Обучение придворных Додзи в основной семейной школе проводится в небольшом соседнем городе под названием Сидзука Тоси. Поселение специально построили для этой цели, чтобы исключить любую возможность молодым придворным поставить клан в неловкое положение, прежде чем они будут полностью подготовлены. Кроме того, хотя политика и искусство показаны в изобилии во всем дворце семьи Додзи, для обучения своих мастеров семья выбирает ветвь Академии Искусств Какита, известную как Дворец Семи Складок (Seven Fold Palace).

Одинокый Прибрежный Город LONELY SHORE CITY [CN5]

Мура Сабисий Тоси - город вне путей, изолированный прибрежными холмами и скалами, и хорошо расположен в границах южных провинций Журавля. Мало кто из посетителей земель Журавля когда-либо наткнется на него, если не будет специально искать. Это идеально устраивает Журавля, так как город является крупным центром для их торговых и коммерческих интересов. Такие вещи не совсем пристойно показывать благородным гостям во время поездки по своим землям. Конечно, торговые меценаты, которые имеют коммерческие цели, будут искать этот город довольно охотно.

В первую очередь за надзор над торговцами, торгующими в клане Журавля значительными материальными благами, отвечает Семья Дайдодзи и легендарный Торговый Совет Дайдодзи имеет свою штаб-квартиру в Мура Сабисий Тоси. Это значит, что торговые дела Журавля - безжалостны и беспощадны, потому и ведутся в этом городе, и это безусловно верно, так как Дайдодзи не известны своей дипломатичностью или тактичностью, как другие семьи Журавля.

Этот город является центром почти всех взаимоотношений Журавля с кланом Богомола, так как Богомол считается плохим гостем и в других местах содержится под тщательным наблюдением. Только в этом городе истинная природа взаимоотношений Журавля и Богомола существуют в своей естественной форме коммерческой конкуренции, которая сильно меняется от сезона к сезону.

Замок Морского Дозора SEAWATCH CASTLE [CN6]

Незначительная деревня и крепость в южных провинциях Журавля, первоначальное назначение Замка Морского Дозора неизвестно, хотя многие считают, что его построили для обзора морей в поисках потенциальных атак пиратов в ранней истории Империи. И по этому небольшой замок возвышается на высокой скале, откуда предоставляет прекрасный вид на море. Это предназначение, если верить, давно не соответствует действительности, и на протяжении большей части своей истории замок самое малое служил в качестве отдаленного назначения для тех солдат Журавля, которым удалось заработать себе гнев своего командующего офицера.

Однако, в какой-то момент в Замке Морского Дозора появился молодой и талантливый буси после того, как был сослан ревнивым и амбициозным вышестоящим офицером. Не расстроившись от этого назначения, молодой воин наслаждался спокойствием океана и часто медитировал на вершине скалы. По прошествии многих лет этот молодой воин стал великим дуэлистом и в конечном итоге сэнсэем в Дуэльной Академии Какита, где его уникальный стиль фехтования стал популярен среди студентов. Хотя этот стиль никогда не занял доминирующее положение в додзё Какита, многие до сих пор пользуются плавными движениями и природными ритмами стиля Морского Дозора, и в настоящее время замок испытывает большую популярность у младших членов клана.

Дворец Семи Складок SEVEN FOLD PALACE [CN7]

Политика семьи Додзи, направленная на размещение своих учебных центров за пределами родового имения семьи, неизбежно привела к созданию специализированных мест, в которых молодой Журавль, особенно Додзи, может подготовиться к жизни в служении своему клану. Основным местом обучения для легионов молодых придворных Додзи является небольшой город Сидзука Тоси, недалеко от Кюдэн Додзи. Из-за огромного числа студентов в каждом поколении, которых нужно обучать, на протяжении веков построили еще одно место - Дворец Семи Складок.

В дополнение к назначению в качестве учебного заведения для придворных, дворец также служит в качестве додзё для тех членов семьи, которые хотят учиться сотворению искусства. Для этой цели Академия Искусств Какита содержит дополнительное додзё во дворце, и студенты обучаются на самом высоком уровне. Додзи никогда не опозорят своих сородичей Какита, отправив недоразвитого студента. Со своей стороны, Какита обеспечивают школу сэнсэями так же великолепно, как и Сиро Сано Какита.

Однако, в отличие от Сидзука Тоси Дворец Семи Складок может и развлекать гостей. Поскольку обучающиеся здесь студенты самого высокого уровня, от них не ждут чего-то, что может создать неловкость для семьи неподобающим поведением.

Синдэн Асахина SHINDEN ASAHINA [CN8]

В клане, определяющем социальные нормы Империи, Асахина сильно выделяются. Павшие от союза между Журавлем и Фениксом, Асахина отказались от насилия, и придерживаются строгих, почти монашеских, убеждений, что ставит их в противоречие с более традиционными (а иногда и показательными) семьями их чрезвычайно богатого клана.

Родовое имение Асахина гораздо более консервативно по своему виду, чем другие имения Журавля, и как следует из его названия, на самом деле это храмовый комплекс, а не замок. Это не означает, что Синдэн Асахина строгий или аскетичный. Скорее просто Асахина предпочитают сделать свой дом менее явным проявлением богатства. Всё в Синдэн Асахина исключительного качества, и артефакты, и картины, и скульптуры. На самом деле, это искусство - единственное расточительство, проявления изысканного мастерства, в основном созданы Журавлем, но и с большим

количеством выдающихся примеров из других кланов. Ремесленники Сиба, в частности, имеют множество произведений искусства, и тесная взаимосвязь между Журавлем и Фениксом сделала возможным регулярный творческий обмен.

Центральный храм Синдэн Асахина весьма древний, с основания семьи Асахина, и на его темных каменных стенах вырезаны исторические сцены и молитвы за мир. Среди Журавля говорят, что можно потратить всю жизнь, или больше, на чтение и истинное понимание всех этих резных работ.

Сиро Дайдодзи SHIRO DAIDOJI [CN9]

Некоторые утверждают, что Дайдодзи действительно заботятся только о благополучии клана Журавля и сохранении своего родового имени Сиро Дайдодзи. Другие оспаривают такое мнение тем, что Дайдодзи мало заботятся даже о своем их имуществе.

По правде говоря, Дайдодзи относятся к своему родовому имени с благоговением, с которым большинство относится исключительно к святым местам или крупным храмам. Это крупнейшая военная крепость в землях Журавля, соперничающая лишь с Косатэн Сиро. Сиро Дайдодзи является единственным местом, где большинство Дайдодзи когда-либо действительно чувствовали себя как дома в землях своего клана. Это суровое место, однозначно подходящее для военной семьи, называемой его домом, и служащее в качестве ключа к обороне северных провинций Журавля.

В Сиро Дайдодзи очень мало мест для гостей, и как правило, только чиновники из других семей Журавля посещают это место. Большая редкость, когда посетители не из клана останутся в Сиро Дайдодзи больше, чем на одну ночь, и такие визиты забронированы только для тех гостей, которые могут стать более восприимчивыми к дипломатии Журавля через признание их военной силы. Замок, тем не менее, может похвастаться очень обширной библиотекой военных сочинений, настолько обширной, что конкурирует с военными записями клана Льва.

Цума TSUMA [CN10]

Хотя он часто упоминается как деревня в официальных отчетах, по правде говоря, Цума давно стал шумным городом и одной из самых больших достопримечательностей в провинциях клана Журавля. Деревня была когда-то домом для простого додзё Дуэльной Академии Какита, додзё, с которого началась уникальная традиция церемонии гэмпуку для своих студентов. Практика стала достоянием общественности, когда Императору и его двору довелось посетить ее во время путешествия по землям Журавля. Императору событие чрезвычайно понравилось, и вскоре стало темой разговора всей Империи. В очень короткие сроки церемония гэмпуку в стиле турнира в Цуме стала чрезвычайно популярной и престижной, многие кланы и семьи запросили у Журавля право для своих молодых самураев присутствовать и состязаться.

В последующие век Цума и его додзё значительно увеличились в размерах и церемония гэмпуку, проходящая в городе, стала самой престижной во всем Рокугане, все кланы отправляли своих лучших отроков для участия в ней. Победитель турнира объявляется Топазовым Чемпионом и держит титул до следующего года. После этого Чемпион часто получает престижный пост в Изумрудной Магистратуре или другую ветви Императорской бюрократии. Хотя Император не присутствует каждую весну, один или несколько Избранников Императора почти всегда находятся при проведении церемонии.

Провинции клана Дракона

Слово "гостеприимный" никогда не скажут о провинциях Дракона, хотя они не имеют ничего общего с самураями, живущими там. Скорее, это всё горная природа их земель в гораздо большей степени, чем у любого другого Великого Клана, делает их настолько неприятными и неприветливыми. Кроме того, Горы Великой Стены Севера (Great Wall of the North Mountains) заметно холоднее, чем Хребет Мира (Spine of the World) или Сумеречные Горы на юге, так что температура в провинциях Дракона менее комфортная, чем большинству других. В дополнение к обескураживанию гостей, это делает сложной и жизнь для самих Драконов, но в ответ они стали выносливыми трудолюбивыми людьми, которые могут процветать практически в любом месте.

Провинции Мирумото соответствуют резкому аскетичному стереотипу о большинстве из гор Дракона. Они - скалистые и в значительной степени холодные, с несколькими пахотными регионами, вырезанными в горах путем изнурительного труда и самопожертвования. Семья является самой большой в клане, составляя примерно половину его численности, и додзё для подготовки молодых самураев состоит из грубой местности. Несмотря на суровую природу, провинции Мирумото являются наиболее заселенными из земель Дракона, с небольшими деревнями и городами, разбросанными по всему региону, даже в самых негостеприимных местах.

Семья Кицуки контролирует более низменные области и предгорья в провинциях Дракона, регион, который поставляет большую часть сельскохозяйственных культур и продуктов клана. Хотя они более гористые, большинству граждан Рокугана все же привычны, эти провинции наиболее знакомы с чужаками, которым выпала честь войти в земли Дракона. Маршруты в землях Кицуки

известны своей скрытностью для незнакомцев, некоторые легенды утверждают, что тропы вообще нельзя найти, если Дракон не захочет этого. Несмотря на это, некоторые ремесленники предпринимают значительные усилия, чтобы получить приглашение, находя заснеженные вершины вдохновляющими для своих работ. Земли Кицуки, как и Мирумото, далеко на севере имеют множество небольших деревень и додзё, и семья уделяет большое внимание образованию и непрерывной подготовке.

Земли Тогаси удивительно продуктивны, несмотря на то, что наименее населены в провинциях Дракона. Их территория по большей части немногим больше, чем обширные горы с редкими деревьями, разбросанными то тут, то там, но эти деревни довольно самостоятельны. Простой народ, живущий здесь, относится к татуированным монахам Тогаси со смесью благоговения и дискомфорта, но они поняли, что монахи - доброжелательные и щедрые правители, хотя и несколько своеобразные.

Провинции семьи Тамори (изначально провинции Агася до Войны против Тьмы в двенадцатом веке) являются наименее гостеприимными из всех земель Дракона, состоящие почти исключительно из зубчатых пиков и узких долин, мало похожих на равнины вообще. Посторонние иногда называют эти земли, а иногда и сами Тамори, как Закрученный Лабиринт (Twisting Labyrinth). Тамори не такие социальные, как и их предшественники среди Агася, однако, они вполне довольны жизнью в таких труднодоступных и опасных землях, несмотря не на что. Они полагаются на свою магию и щедрость других семей Дракона, чтобы обеспечить себя и скромное число своих крестьян.

Далекая Крепость FURTHEST FORTRESS [D1]

Построенная на склоне великой Тэнкэнниёру Яма, второй по величине горы в Рокугане, Далекая Крепость была задумана, чтобы чрезвычайно осложнить задачу даже увидеть ее, не то, что дойти до нее, тем, кто не знает ее местоположение. Высокие стены крепости плавно вписываются в скалы, так что необученный или невнимательный наблюдатель легко предположит, что все строение не более, чем странной формы скала и продолжит заниматься своими делами (как будто кто-то может иметь законные дела так высоко на Великой Стене Севера). Хотя это владение Тогаси, крепость укомплектована представителями всех семей Дракона в небольших количествах. Несмотря на свои относительно большие размеры, ее общий контингент редко насчитывает более 30 или около того максимум.

Истинная цель крепости - это вход в большие хранилища, скрытые глубоко в ее тайниках. Двери хранилища - головоломка (то, что радует Дракона), требующая специальных знаний. Некоторые считают, что только Чемпион Дракона знает, как открыть хранилище, известное как Последняя Загадка (Final Riddle), в то время как другие, что вообще никто не знает, как открыть его. Содержание хранилища неизвестно, а некоторые в клане утверждают, что там вообще ничего нет.

Замок Великий Обрыв GREAT FALL CASTLE [D2]

Совместное владение семей Мирумото и Кицуки, и пожалуй, самое большое додзё клана Дракона за пределами древнего легендарного Додзё Железной Горы. В его стенах буси Мирумото тренируются бок-о-бок со следователями Кицуки. Уникальная боевая секта следователей, известная как Юстириарии (Justicars), полагающаяся на боевое мастерство в доказательствах вины преступников, также обучаются здесь, извлекая выгоду из техник как Кицуки, так и Мирумото.

В дополнение к своему назначению в качестве основного додзё клана, замок - это хранилище оружия и других ресурсов, хранимых на случай вторжения, блокады или других бедствий, которые могут ударить по клану. Складирование запасов оружия может показаться нехарактерным для Дракона, но при всей своей поэтической и загадочной репутации Мирумото практичные люди, и считают это просто разумной предосторожностью для гарантии будущей безопасности.

Высокий Дом Света HIGH HOUSE OF LIGHT [D3]

Таинственный монастырь, дом для татуированного ордена Тогаси, был известен под многими разными названиями в течение своей истории, в том числе Кюдэн Тогаси и Кюдэн Хитоми, но наиболее часто его называют просто Высокий Дом Света. Расположенный высоко в западных горах провинций Дракона, Высокий Дом виден на многие мили вокруг, чтобы все, кто захочет найти его... но нет никаких видимых путей, ведущих на гору к могучим воротам монастыря. Некоторые аутсайдеры, посетившие место, иногда задаются вопросом, как такой великий комплекс на вершине горы можно было построить, но Тогаси не хотят отвечать на этот вопрос. Физически же, свидетели описывают Высокий Дом, как смесь храмов и замка.

Полагают, что цель сложного расположения монастыря состоит в том, что подъем дает изменение, которое происходит с теми, кто ищут Тогаси в надежде войти в их ряды. Это конечно верно, хотя большинство в татуированном ордене - бывшие Драконы, все Великие Кланов и большинство Малых Кланов имеют бывших своих членов в рядах ордена.

Как и следовало ожидать, кварталы, доступные для гостей в Высоком Доме крайне ограничены,

и ни один клан не направлял официальную делегацию туда в течение многих десятилетий, давно узнав, что такие усилия не имеют смысла. Ограниченные кварталы доступны в первую очередь для посетителей из других семей Дракона, но все татуированные монахи могут свободно приглашать гостей, как считают нужным, и некоторые пользуются этим правом время от времени. Помимо аскетичных келий, Высокий Дом является прежде всего храмовым комплексом, и основной уровень содержит святыни всех основных Фортун и Ками в то время как более низкие уровни, вырезанные в скале на вершине, содержат бесчисленные мелкие святыни каждой малой Фортуны, известной в Империи.

Северные Башни Пламени NORTHERN TOWERS OF FLAME [D4]

Северные Башни Пламени, также иногда называемые Северные Сторожевые Башни, являются группой из пяти больших башен, построенных вдоль относительно плоской земли в северных провинциях Дракона, где они встречаются более высокими склонами и глубокими выемками Великой Стены Севера. Башни расположены на самом краю видимости друг от друга, так что можно отправлять сигналы между ними через открытые мили северной границы Дракона. Они были построены для помощи в защите клана против агрессии со стороны гайдзинов с севера, в первую очередь рейдеров Ёбандзин, живущих в северных степях за горами. В реальности башни слишком далеко расположены друг от друга, чтобы можно было предпринять нечто большее, чем раннее предупреждение.

Мирумото иногда затрагивают тему добавления дополнительных башен в линию, но суровая география гор препятствует реальной возможности. На протяжении многих лет Дракон добавлял дополнительные бараки и хранилища на основании каждой башни для гарантии, что там можно будет разместить дополнительные войска в случае необходимости.

Столпы Добродетели PILLARS OF VIRTUE [D5]

Столпы Добродетели - священное место, связанное с орденом Тогаси. Мало кто за пределами ордена знает о его существовании, и еще меньше когда-либо посещали. Для Тогаси привести аутсайдера к Столпам считается актом величайшего уважения и указывает, что монах считает этого человека способным к пониманию того, что он может быть готов принять простые, но изменяющие жизнь заветы, представленные Столпами.

Столпы - место для Тогаси для размышления о самых основных уроках их ордена, место, далекое даже от забот остальной части клана Дракона. Они расположены высоко в горах Дракона, далеко от всех других населенных пунктах, даже от Высокого Дома Света. Простые тории стоят перед тремя огромными каменными шпильями, каждый выдолблен для использования орденом и каждый увенчан статуей, представляющих одного из первых последователей Тогаси, из числа учредителей татуированного ордена. Хотя их имена давно забыты, каждый из этих трех монахов представляет собой один основной аспект философии Тогаси: мудрость, нравственность и дисциплина.

Замок Инея MORNING FROST CASTLE [D6]

Удаленная крепость, известная как Замок Инея, является одним из многих мест в землях Дракона, которое не может существовать нигде, просто потому, что философия за ним так странна (а иногда и нервозна) для других кланов. Основное назначение замка - это додзё, но в отличие от любого другого в землях Дракона, и возможно в Империи, его целью является просто научить самурая, как учить. Это, по сути, додзё для сэнсэя. Среди других кланов такой подход имеет мало смысла. Принято считать, в конце концов, что великий воин становится сэнсэем, решая учить своим методам других, а студенты должны оказаться достойными учиться способом, приличествующим их учителю.

На самом деле Дракон не отказался от традиционного взгляда на отношения между сэнсэем и учеником, но они понимают, что в интересах клана, чтобы величайший воин передал как можно больше знаний своим студентам. Для того, чтобы облегчить этот процесс, тех, кто выбрал превзойти других сэнсэев из крупных додзё, в землях Драконов принимают в Замок Инея на шесть месяцев для подготовки к их будущей обязанности учителя. По расчетам даже самых традиционно-настроенных самураев Дракона солдат не будет отправлен на войну без надлежащей подготовки, так почему же тех, кто отвечает за подготовку следующего поколения воинов, нужно оставить без подготовки?

Сиро Кицуки SHIRO KITSUKI [D7]

Замок Последнего Шага - родовое имение семьи Кицуки и дипломатический центр клана Дракона. Это первое крупное владение на главной дороге, ведущей путешественников в горы Дракона, и единственное, до которого легко добраться с помощью обычных средств. Легенда гласит, что дорогу даже к Сиро Кицуки сложно найти тем, кого не приветствуют в землях Дракона, является это правдой или нет, маршруты от замка дальше в горы Дракона по всем расчетам чрезвычайно

сложны для всех, кроме самых опытных путешественников и альпинистов.

Сиро Кицуки - трио высоких замков, соединенных друг с другом с помощью охватывающей укрепленной стены. Десятки окон тянутся вдоль этих стен, глядящих на приближающихся посетителей, как любопытные глаза. Из-за относительной доступности (мнение, активно оспариваемое многими посетителями) и общеизвестного тонкого восприятия Кицуки, поместье уже давно решило стать основным местом приема гостей, особенно в зимний период. В большом замке число гостевых помещений больше, чем в два раза, чем доступно в следующем ближайшем сопернике, а дворовые палаты лишь немного более щедрые (и заметно более традиционные), чем в большинстве индивидуалистических семейных поместий. Есть также небольшое количество мест, отведенных специально для посетителей из земель Стрекозы на юге, чтобы они могли координировать действия со своими союзниками среди Дракона (для которых они действуют как своего рода буфер от нежелательных гостей).

В дополнение к своему основному назначению в качестве дипломатического центра, Сиро Кицуки также большой центр обучения с огромными библиотеками и несколькими додзё для подготовки молодых Кицуки, и большой храм, созданный и управляемый совместно с Тамори для дальнейшего увеличения знаний обоих семейств.

Сиро Мирумото SHIRO MIRUMOTO [D8]

Хотя и не традиционный дом Чемпиона Клана Дракона, Сиро Мирумото очень значимое место, из которого правит клан большую часть своей истории. Чемпионы Тогаси возложили большую часть своих полномочий, а вместе с ним и ответственность, правителям Мирумото, и это стало второй натурой для большинства функций кланового управления (как споры о наследовании, межклановые отношения и сбор налогов), сосредоточенных вокруг Сиро Мирумото.

Соответственно, Сиро Мирумото является своего рода "мастером на все руки", что касается целей, обычно, выполняемых семейным поместьем. Но прежде всего, это военная крепость, ее основное предназначение во время строительства. И действительно, это самая большая и наиболее защищенная крепость во всех землях Дракона. Она является также одним из крупнейших центров обучения из-за ближайшего расположения Додзё Железной Горы, величайшего из всех учебных заведений Мирумото.

Хотя Кицуки традиционно встречают большинство гостей клана на Замке Последнего Шага, Мирумото также принимают гостей каждый сезон, но меньше. Традиционно, военный характер Сиро Мирумото означает, что только суровые военные лица будут приглашены на постой; большинство придворных и ремесленников находят это место слишком суровым, чтобы насладиться природой, а Дракон, конечно, не желает обидеть своих гостей.

Сиро Тамори SHIRO TAMORI [D9]

Ранее известный как Кюдэн Агася, Сиро Тамори значительно изменился, когда остатки Агася, которых не учли в клане Феникса, были реформированы как семья Тамори. Замок в настоящее время лучше отражает боевые склонности Тамори и их практически неоспоримую незаинтересованность в развлечении гостей. Это утверждение довольно справедливо, те несколько людей, которые были гостями в замке, нашли его почти полностью негостеприимным, не говоря уже о замешательстве. В дополнение к воинственной и вообще холодной природе большинства самураев Тамори, странные алхимические опыты, которые постоянно осуществляют в крупных литейных в замке, создают чувство постоянного беспокойства. Странные запахи всё время наполняют воздух, и те, кто посещает его, ощущают постоянное напряженное подозрение, что замок может взорваться в любой момент. И это подозрение имеет обоснование; замок построен на склоне большого, но не полностью потухшего вулкана, известного как Гора Огненный Зуб. Сам замок окружен хмурыми зубчатыми стенами и оборонительными башнями, больше похожий на крепости Краба, чем на дом семьи сюгэндзя. Несмотря на удаленное расположение это почти самодостаточный замок. Крестьяне, которые работают на скромных полях под его стенами, ремесленники, которые делают одежду и инструменты, эта, которые имеют дело с отходами и трупами ... все живут в его стенах.

В ранние века, когда этот замок был еще известен как Кюдэн Агася и отношения с Фениксом были теплыми, гости из этого клана иногда наносили визиты в этот поселок, несмотря на его удаленную и неприступную природу. В настоящее время давнее чувство обиды многих Тамори из-за бегства семьи Агася от Феникса предотвращает любое сотрудничество.

Тэцу Кама Мура TETSU KAMA MURA [D10]

Деревня Железной Горы - место одного из наиболее продуктивных железных рудников во всех провинциях Дракона, впечатляющее заявление, если учесть, как богаты минералами северные горы. В провинциях Мирумото в частности очень много железных рудников, но никто не может сравниться с огромным объемом добычи в Тэцу Кама Мура.

Провинции клана Льва

Центральные земли на севере Империи принадлежат клану Льва, и как можно ожидать от такого милитаристского и дисциплинированного клана, ими очень хорошо управляют и ухаживают. Очень мало дикой природы осталось после тысячи лет правления Льва. Льву повезло иметь одни из самых плодородных земель в северной половине Империи, соперничающие только наиболее продуктивными районами Журавля и Единорога. И это особенное везение, потому что Лев также один из крупнейших по населению из Великих Кланов. Семья Мацу, в частности, крупнейшая во всей Империи, с заметным отрывом, даже от многочисленных семей Хиды и Додзи.

Центральные провинции Льва, защищенные со всех сторон северной границей остальной части земель Льва, являются самыми плодородными. Эти земли находятся в ведении семьи Кицу. Некоторые считают, что земля является продуктивной, потому что семья традиционных священников присматривает за ней, в то время как другие утверждают, что священники поставлены присматривать за этими землями, потому что они очень плодородны. Независимо от истины, простой факт состоит в том, что этот регион служит житницей клана Льва. Он состоит в основном из обширных равнин, почти все из которых были преобразованы в поля риса, гречихи и ячменя. Здесь в регионе очень мало других географических особенностей; ни гор, ни лесов, ни даже крупных водных путей не украшают этот район. К счастью, погода вполне умерена с частыми и обильными дождями, обеспечивающими сезоны здорового роста и высокий продуктивности сельского хозяйства.

Западные провинции Льва даже более плоские и открытые, чем в центральном регионе, если такое возможно. Эти равнины граничат с другими землями Льва и соседними территориями Единорога, в которых также преобладают равнины. Западные провинции проявляют немного больше разнообразия в своих особенностях, что подходит природе семьи Икома, что заведует ими. На юге провинции Икома граничат с большими Горами Хребта Мира, и включают в себя географическую странность, известную как Гора Осмотра (Lookout Mountain), которая стоит не к месту по середине плоской равнины. Земли Икома также граничат на севере и западе с большой реки, что позволяет быстрее транспортировать товары по водным путям. Кроме того, хотя большинство их земель используется для сельского хозяйства, у них есть значительные участки земли, отведенные для выпаса ограниченного стада лошадей. Основные конные мастера в клане – это Икэда, вассалы семьи Мацу, но земли Мацу обрабатываются так строго, что не остается места для выпаса лошадей.

Восточные провинции Льва являются домом для семьи Акого, правителей Льва и величайших тактиков в всём Рокугане. Земли Акого также более равнинные, чем у многих других кланов, но по сравнению с бесконечными равнинами Кицу и Икома, они кажутся холмистыми. Сельское хозяйство здесь также изобилует, но речь идет не столько о рисе, сколько о других сельскохозяйственных культурах. У них есть также другие ресурсы, в том числе единственный существенный лес, расположенный в землях Льва. Всегда практичные Акого очень тщательно контролируют выруб ценной древесины из этого леса, избегая чрезмерного выруб любой ценой, и гарантируя, что он останется жизнеспособным в течение многих столетий. Провинции Акого также имеют протяженную границу клана со своим традиционным врагом, Журавлем, так что их значительная военная сила расположена вдоль границы. Земли Акого являются уникальными в клане, они держат некоторую часть территории неиспользуемой, просто потому, что практические Акого еще не нашли четкого и эффективного применения для нее. Это раздражает другие семьи Льва, которые окультурили почти всю свою землю.

Южные границы провинций Льва относятся к Мацу, крупнейшей семье самураев в Империи. Даже больше, чем другие семьи, Мацу используют все возможные участки своих земель, выращивая даже в самых брошенных регионах в постоянных усилиях, чтобы прокормить свои бесконечные легионы. Кроме того, Горы Хребта Мира, лежащие на южном и юго-западном краях земель Мацу, содержат богатые залежи меди в Рокугане. Материал интенсивно добывают для торговли в обмен на дополнительные культуры, чтобы прокормить Мацу; к счастью, универсальный металл используется практически каждым кланом, что обеспечивает устойчивый спрос для семьи.

Бисямон Сэйдэ BISHAMON SEIDO [L1]

Этот огромный храм Бисямона, Фортуны Силы, является крупнейшей святыней великой Фортуны, которую только можно найти в Изумрудной Империи. Даже могущественные воины Краба, многие из которых почитают Бисямона выше всех других Фортун, не имеют ни одну святыню даже в половину его размера. Некоторые находят это странным, что обычно стоические и традиционные Кицу поддерживают такую святыню, но Кицу считают войну священным занятием, и в храме никогда не бывает недостатка в сюгэндзя для обслуживания храма и обучению искусству использования кими на поле боя. В дополнение к своей двойной роли, как храм и додзё, храм является основным хранилищем продуктов питания и товаров, как правило избытка припасов и материалов, которые нельзя складировать в соседнем городе Тонфадзютэн.

Замок Быстрого Меча CASTLE OF THE SWIFT SWORD [L2]

Хотя это не родовое имение семьи Акого (честь, принадлежащая более простому названию Сиро Акого), Замок Быстрого Меча является домом для крупнейшего из додзэ семьи Акого. Также известный как Сиро сано Кэн Хаяй, замок является одним из ключевых в обороне северных и западных границ клана, с Драконом и Единорогом, соответственно.

Хотя Сиро Акого является центром власти семьи Акого, Замок Быстрого Меча - во многом их сердце и душа. Сотни молодых самураев обучаются в этих стенах каждый год, пополняя ряды армий Льва. Обучающий здесь сэнсэй будет известен как лучший в землях Льва, уважаем другими сэнсэями как в своем клане, так и в других кланах Империи.

Замок Перекрестков и Тонфадзютэн CROSSROADS CASTLE AND TONFAJUTSEN [L3]

Также известный как Центральный Замок, Замок Перекрестков расположен в городе Тонфадзютэн, который в свою очередь расположен прямо в центре провинции Льва. Простой без всяких украшений замок занимает центральное место в городе, который сам практически полностью сосредоточен на сборе, сортировке и распределении невероятного объема припасов, необходимых для обеспечения массированных военных операций клана Льва. Практически каждая унция риса, ячменя или любых других пищевых продуктов, имеющихся в распоряжении Льва, будь то выращен в их собственных провинциях или импортирован из других кланов, складываются в кажущихся бесконечными склады этого города. Целый легион интендантов и офицеров постоянно находятся в замке и углубляются бесконечно над каждым докладом. Они учитывают все, от последней переписи населения до постоянно меняющихся расположений войск клана, распределяя огромные ресурсы города по клану.

Великий Зал Записей GREAT HALL OF RECORDS [L4]

Семья Икома имеет устоявшуюся традицию покорности и благоговения, из их рода вышли одни из самых великих историков своих поколений. Есть целые ветви семьи, в чьи обязанности по клану входит только кропотливое поддержание и расширение обширных исторических записей клана Льва. К сожалению, в истории Империи было множество трагедий, как случайных, так и преднамеренных, которые повредили исторические записи, подобные тем, которые поддерживают Икома. Семья давно узнала, что несколько копий каждого документа и тайны в разных местах очень хорошо обеспечивает сохранность.

Части историй Икома хранятся в различных безопасных местах, некоторые из них недоступны для посторонних. В конце двенадцатого века сам Кюдэн Икома был разграблен при нападении сил Единорога, и после этого инцидента Икома создал новую крепость для защиты полной копии всех их историй, сверх того, что хранится в других местах. Это новая современная крепость не имеет аналога в истории, на ней воплощены в реальность все самые последние достижения в области военного строительства и обороны, что делает ее почти неуязвимой, кроме самых упертых врагов.

Зал Предков HALL OF ANCESTORS [L5]

Учитывая абсолютное почитание всеми членами клана Льва своих предков, Зал Предков - это самое священное место в землях Льва. В этом огромном храме захоронен пепел великих героев и ветеранов клана, сопровождающийся ритуальными обрядами одними из лучших священников в семье Кицу. Смешение кровей на протяжении веков не только обеспечило то, что все самураи Льва имеют какие-то отношения, независимо от расстояния, к захороненным в Зале, но и то, что они остро осознают, кто именно были эти предки и как они умерли. Хотя и не является обязательной, неформальная традиция в клане требует, чтобы все самураи Льва побывали в Зале, по крайней мере один раз за жизнь (за исключением внезапного окончания жизни). Подавляющее большинство на самом деле предприняли это паломничество несколько раз на протяжении своей жизни.

И следует упомянуть, что Лев защищает Зал Предков яростно от любых возможных угроз. Традиционно, второй ребенок, родившийся в семье даймё Мацу, назначается Защитником Зала, ответственным за координацию его защиты от посторонних. Хотя это военный пост, в нем также присутствует сильный духовный аспект. Члены Братства Синсэя посещают храм для помощи в его содержании, а также выступают в качестве советников Защитнику и его людям.

Гробницы Кицу KITSU TOMBS [L6]

Этот удаленный храм - уединенное место захоронения семьи Кицу. Традиционно здесь хоронят только прах Кицу, хотя изредка предлагают большую честь особам из других семей занять огромную привилегию совместного использования Гробниц. Причины, по которым Кицу предпочитают собственное священное место для погребения, нежели Зал Предков, заключается в нечеловеческих предках первых Кицу. Ходят слухи, что есть необычные обряды и молитвы Кицу для проводов своих мертвецов в загробный мир. Конечно же, это документированный факт, что Кицу имеют свои особые ритуалы, которые позволяют наиболее мощным из их числа проникнуть в духовные миры и ходить

среди мертвых. Точная природа этих ритуалов охраняется от других Великих Кланов в абсолютной секретности, это дополнительные основания для Гробниц Кицу. Даже другие семьи Льва, хотя и приглашаются в гости, не могут свободно бродить по территории сами по себе и сопровождаются в течение всего времени пребывания.

Кюдэн Икома KYUDEN IKOMA [L7]

Дворец Священного Дозора - родовое имение семьи Икома, разнообразной и конфликтной в своей истории, и философии. Первый Икома был непревзойденным воином и хитрым переговорщиком, традиции, которые его потомки приняли вместе с его склонностью к историям и сказаниям, в последствии приведшее к их почитанию истории. Что не так широко обсуждают, так это то, что Икома считался сильно пьющим и грубым мужиком и безжалостным противником, использовавшим всякое преимущество против своих врагов. Современные самураи Икома по большей части не обсуждают эту сторону своего основателя и не согласны с любым, кто это делает, но еще среди них есть те, кто подтверждает эти сказки своим собственным шумным образом жизни.

Кюдэн Икома, как и все крепости Льва, является простым и спартанским замком, разработанным для практических военных нужд обороны. Земли, окружающие его, особенно плодородны, и в основном известны как Почтенные Равнины (Venerable Plains). Они считаются священными и Икома делают всё возможное, чтобы защитить свои основные земли от непрошенных гостей.

Признанный Город PERMISSION CITY [L8]

Также известный как Нинкатоси, этот город является одним из самых восточных владений клана, главная фортификация на часто оспариваемой границе Льва с их традиционным врагом Журавлем. Нинкатоси начинал века назад как крестьянская деревня, одно из бесчисленных мелких поселений в этом районе, которые использовали плодородные центральные равнины провинции Льва. Однако, из-за давней вражды между Львом и Журавлем деревня быстро стала центром пограничного контроля, а затем превратилась в базу для военной мобилизации против врагов клана. На протяжении веков происходило огромное множество стычек и крупных сражений недалеко от города. И благодаря лишь трудолюбию крестьян города земли вокруг него остаются плодородными, несмотря на частые проходы больших армий. Из-за статуса города как центра войны, назначение в Нинкатоси считается самураями Льва как великая честь, даже в периоды мира между Львом и Журавлем.

Сиро Акого SHIRO AKODO [L9]

Родовое имение семьи Акого вполне легко можно ошибочно принять за более простое строение, если бы не его большой размер. На самом деле, даже с его грозным размером замок иногда ошибочно принимают за фортификацию меньшей важности. Сиро Акого в значительной степени лишен любых украшений или декораций, кроме самых основных элементов, присущих конструкции замка. Это прекрасный пример общего равнодушия семьи Акого к вопросам искусства или политики, в которых они участвуют только в случае необходимости. Из-за простоты замка по своей конструкции и назначению, Акого редко, если когда-либо, принимают гостей, предпочитая, чтобы такие обязанности доставались Икома.

Философия Акого уделяет огромное внимание своему долгу в качестве офицеров и тактиков и на жизненные и почетные традиции преподавания. На самом деле, Акого неохотно объединяет такие вопросы с мирскими обязанностями управления, чтобы работа администрации меньше пересекалась с изучением войны или обучением нового поколения. По этой причине, хотя Сиро Акого - военный объект, что можно было бы ожидать от семейного имения Льва, его основная функция - управление кланом Льва. Семья перенесла большая часть своего обучения и военной подготовки в Замок Быстрого Меча.

Сиро Мацу SHIRO MATSU [L10]

Если родовое имение семьи Акого - простое, то единственное слово, которое можно использовать для описания родового имения семьи Мацу является "грубое". Мацу не волнует ничего в политике, дипломатии, или даже в основах элементарной учтивости. Они воины, все до одного, и общая философия семьи состоит в том, что, если войны - их судьба, то она должна быть охвачена с нетерпением. Больше всего в Империи считают, что положение в качестве гостя в Сиро Мацу - страшное наказание. Мацу - не радушные хозяева и их дом не имеет вообще ничего, что можно было бы считать роскошью. Гости могут рассчитывать только самые основные удобства, а также могут рассчитывать на подъем перед каждым рассветом из-за какофонии сотен или даже тысяч тренирующихся молодых самураев в обширных дворах и тренировочных полях, окружающих замок.

Провинции клана Богомола

Ни один из Великих Кланов не управляет более разнообразными землями и ресурсами, чем Богомол, прямой результат их происхождения: несколько Малых Кланов объединились и захватили

титул Великого Клана вовремя особенно бурного периода конфликтов в XII веке. Изначально объединились три клана, а четвертый присоединился через несколько десятилетий, так что Богомол контролирует регионы в совершенно разных частях Империи, где составившие его кланы были расположены на момент ассимиляции.

Земли Ёритомо являются на сегодняшний день самыми необычными во всей Империи, так как они состоят исключительно из островов, расположенных далеко от рокуганского берега. Пока другие Великие Клановы начинали просто плавать вдоль берегов, Богомол уже ходил по морям безнаказанно на протяжении почти тысячи лет. Основная группа островов, подконтрольная Ёритомо, известна как Острова Шелка и Специй, и, хотя на них очень мало земли под обработку, джунгли, охватывающие большую часть островов, дают множество экзотических фруктов и растений, дополняя рацион морепродуктов, вылавливаемых Богомолем из океана. Морепродукты – это основной ресурс для торговли Ёритомо, они также собирают другие предметы со своих островов, которые можно продать или обменять, в том числе экзотические животные, необычные минералы и даже такие незначительные вещи, как коряги для использования в скульптуре. Из-за малого размера островов по сравнению с материком, эти товары продаются в очень малых количествах, что лишь увеличивает их стоимость.

Влияние семьи Моси ограничивается в основном долиной, которую они называют домом, достаточно продуктивной, чтобы сохранить свое почти самодостаточное существование, но также предлагает немного побочных товаров для торговли. С вхождением Моси в клан Богомола, их престиж в Империи возрос, они заработали репутацию традиционализма и благочестия, что принесло им благосклонность в глазах других семей сюгэндзя. Даже семьи Кицу и Исава уважают Моси. Соответственно, тихое спокойствие Долины Сороконожки и ее многочисленных храмов способствовали популярности этого места для паломничества для особо благочестивых и почтительных самураев. В частности, почитание семьи Моси богини солнца Аматаэрасу и ее небесных наследников было высоко оценено многими как яркий пример истинного почитания среди смертных. Огромный храм Аматаэрасу Сэйдо, несомненно, самое популярное место для гостей, приехавших в провинции Моси.

Провинции семьи Цурути являются по большей части гористыми, с несколькими сельскохозяйственными угодьями, расположенными на окраине их земель, где Горы Хребта Мира встречают равнины с юга. До вхождения семьи в клан Богомола, они выживали за счет импорта товаров, приобретаемых на средства, которые им приносили охотники за головами клана Осы. В противном случае, их люди скорее всего умерли бы от голода, так как за исключением последних приобретенных земель, их земли были в значительной степени бесполезными для сельского хозяйства. В горах, подконтрольных семье, есть скудные минеральные ресурсы, но учитывая общий уровень богатств Богомола, проще купить требуемый металл, а не добывать и обогащать его самим. Основная приманка земель Цурути – сам Кюдэн Асинагабати, замок известен как лучшее додзё лука во всей Империи. Хотя Цурути не принимают студентов не из клана, они каждый год проводят турнир по стрельбе из лука, а победителя всегда приглашают пройти обучение у Цурути. Сотни принимают участие в турнире каждый год в надежде дальнейшего совершенствования своего мастерства в стрельбе из лука.

Уникальные из провинций Богомола, да и самой Империи, земли семьи Кицунэ – это преимущественно леса, и только несколько районов с равнинами. Во времена первых лет семьи земля не обрабатывалась вообще, и Кицунэ в значительной степени выжили благодаря охоте. С тех пор некоторые из земель начали обрабатывать, что обеспечило надлежащую поддержку для небольшой семьи. Наибольший ресурс и наиболее доминантная особенность провинций Кицунэ, конечно Кицунэ Мори, большой и загадочный лес, в котором они живут, и который, как известно, также является домом для многих духов-трикстеров. В частности, считается, что лес изобилует кицунэ, добродетельными духами-лисами из Царства Животных.

Город Разбитой Волны BROKEN WAVE CITY [M1]

Город Разбитой Волны занимает практически весь небольшой остров, известный как Остров Кайгэн, появившийся в результате героического самопожертвования двух сюгэндзя в последние моменты войны между Богомолем и Фениксом. Город занимает большую часть острова, который в свою очередь находится рядом с береговой линией Феникса. Город Разбитой Волны и его центр, крепость Кюдэн Кумико, служат в качестве центра торговли Богомола с материком для всей северной Империи, а в редких случаях служит отправной точкой для судов, уходящих на север к землям Ёбандзин за пределами Империи. Город имеет обширную сеть доков, Порт Семи Морей, позволяющие относительно небольшому острову служить в качестве штаб-квартиры для Первого Штурма, одного из трех крупных флотов судов клана Богомола, оказывающих поддержку морским битвам и торговли. Несмотря на успех клана город остается точкой раздора с кланом Феникса, считающих остров своей территорией (который они называют Наковальня Сати), переданной Богомолу по спешному и опрометчивому договору.

Город Молний CITY OF LIGHTNING [M2]

Тоси но Инадзума - видное и важное владение Ёритомо, почти наравне с Кюдэн Готэй. Начинало оно, прежде всего, как религиозный объект и в ней находится одна из крупнейших святынь Империи Осано-О, Фортуны Огня и Грома. Храм является самым высоким зданием в этом растянутом городе. В прошлом в храм попадали молнии по крайней мере один раз в год, часто вызывая пожары, вредившие городу. В конце концов обслуживающие храм сюгэндзя обнаружили, что металлический стержень на вершине храма позволит смягчить ярость Громовержца и не сжигать целые части здания и города.

Город Драконовой Стражи DRAGON'S GUARD CITY [M3]

Этот портовый город существовал на протяжении веков в качестве независимого поселения на севере от старой Императорской столицы, Отосан Ути. Из-за своей близости к этой великой метрополии город оставался безопасным и процветающим на протяжении веков, питаясь от торговли, шедшей от столицы на север в кланы Феникса и Дракона. Даже после разрушения Отосан Ути, стратегическое расположение города позволило ему остаться успешным поселением. Тем не менее, во время хаоса второй половины XII века, город стал мишенью более оппортунистических Великих Кланов, которые пытались собрать столько ресурсов, сколько возможно, чтобы сделать заявку на освободившийся трон. Лидеры города при содействии своих союзников клана Черепахи попросили защиты у Богомола в обмен на взаимовыгодные соглашения торговли и обороны. Богомол принял их, и под правлением клана город стал еще более процветающим, чем раньше.

Город Железной Черепахи IRON TURTLE CITY [M4]

Коутэцукан - ничем не примечательный город с несколькими достопримечательностями небольшого значения и памяти для нескольких посетителей. На самом деле, единственный ориентир, говорящий о городе, массивная структура верфей, занимающих практически каждый сантиметр береговой линии. В Коутэцукан производят больше кораблей, чем на любых других верфях Империи вместе взятых, хотя определенные порты в южных провинциях Краба могут бросить вызов такой утверждению. Верфи в Коутэцукан несут ответственность за производство судов для Богомола, хотя существуют и другие, гораздо менее грандиозные верфи, обслуживающие клан. Они также производят корабли для Краба, Феникса и Журавля, которые Богомол продает соответствующему клану за очень щедрое вознаграждение.

Кюдэн Асинагабати KYUDEN ASHINAGABACHI [M5]

Кюдэн Асинагабати имеет гадкую историю, являясь предметом спора с не одним, а двумя другими Великими Кланами. Когда-то он был владением Скорпиона, но правитель замка отказался от своего долга и женился на своей возлюбленной из клана Льва, которая тоже отказалась от своего брака по договоренности ради этого неправильного союза. Излишне говорить, что Лев и Скорпион не оставили это дело просто так и попытались уничтожить замок и всех его обитателей. Хотя двое влюбленных погибли, их сын повел своих людей и отбил замок. После этого Изумрудный Чемпион даровал право на создание Малого Клана, клана Осы. С тех пор замок имеет репутацию дома наилучшей школы лучников в Империи, а воины Цурути, охраняющие это имение, широко известны, как страшные противники, способные убивать на огромных расстояниях.

Расположенный высоко в горах Кюдэн Асинагабати чрезвычайно трудно атаковать любыми значительными силами. Те, кто достаточно глуп, чтобы напасть, должны пройти мили через узкие сложные каньоны, пока сотни стрелков Цурути имеют возможность свободно обстреливать сверху.

Кюдэн Готэй KYUDEN GOTEI [M6]

Центр власти семьи Ёритомо, Кюдэн Готэй - не только крупнейший и наиболее роскошный дворец в клане Богомола, но и центр одного из крупнейших городов по всей Империи, конкурируя с Рёко Овари Тоси и Императорской столицей. Это также, по общему мнению, посетивших его, пожалуй, самое хвастливое родовое имение в Рокугане. Ёритомо имеют другой взгляд на богатства и материальные блага, чем большинство самураев, и имеют склонность украшать свои владения сложными и яркими сокровищами, многие из которых гайдзинские. Очень близко ко дворцу находится Трюм Небесного Берега (Heaven's Bank Hold), убежище, в котором клан хранит большую часть своего огромного богатства, и его близость способствует сложному декору Кюдэн Готэй.

В течение долгих веков, когда Богомол был Малым Кланом, этот дворец служил дипломатическим центром для отношений с другими Малыми Кланами, и в его залах зародился союз между Богомолем, Сороконожкой и Осой. С получением статуса Великого Клана, острова Богомола заметили резкое увеличение числа посетителей, и Кюдэн Готэй стал крупным центром дипломатии. Богомол размещает своих гостей со всем великолепием своего богатства, наслаждаясь тем, что другие Великие Клановы имеют теперь все основания, чтобы поддерживать с ним дипломатические отношения.

Кюдэн Кицунэ KYUDEN KITSUNE [M7]

Почти всегда Кюдэн Кицунэ был дворцом клана Лисы, центр цивилизации для небольшого деревенского клана. Лиса всегда был бедным кланом, даже по стандартам Малых Кланов, а их недавняя аннексия Богомолем позволила такой приток ресурсов, который семья Кицунэ никогда не испытывала в своей истории. Таким образом, Кюдэн Кицунэ, будучи уже дипломатическим центром деятельности Малого Клана и любимым местом для некоторых влиятельных послов Великих Кланов, начал улучшать свой размер, декор и жилые помещения. Это сразу же привело к небольшому увеличению числа посетителей каждый год, особенно потому, что Ёритомо надеется заработать на сильном положительном мнении семьи Кицунэ во всех Императорских политических кругах.

В дополнение к своей практической ценности, зимой Кюдэн Кицунэ становится популярным местом для молодых придворных из-за своей близости к таинственному и прекрасному Кицунэ Мори, одному из самых захватывающих лесов в Империи. Он заработал репутацию вдохновителя для молодых влюбленных, особенно когда его деревья покрыты снегом в зимние месяцы.

Сяйга SHAIGA [M8]

Эта небольшая и, казалось бы, скромная деревня имеет огромное значение для семьи Цурути, так как на ее долю приходится подавляющее большинство производства пищи на материке. Она расположена на некотором расстоянии от Кюдэн Асинагабати на участке равнины между землями Скорпиона и Журавля. Земли удивительно плодородны, возможно благодаря тому, что здесь когда-то было озеро, но давно иссякло. Цурути не держат в деревне практически никаких войск, надеясь, что ее кажущаяся неважность будет держать подальше другие кланы, а статус владения Цурути будет сдерживать бандитов. Тем не менее, Цурути скрытно обучают крестьян использованию такого оружия, как тонфа и нунтяку, так что при необходимости деревню можно защитить.

Значение Сяйга больше, чем сельскохозяйственное производство. Поблизости находится очень маленький золотой рудник, что хранится в секрете любой ценой. Цурути используют свои контакты в Изумрудных Магистратурах, чтобы платить налоги за доход с шахты, сохраняя при этом ее существование скрытым от всех за пределами клана.

Залив Громого Дракона THUNDER DRAGON BAY [M9]

Этот спокойный и уединенный залив находится на восточном краю островов Богомола, как раз перед тем, как Острова Шелка и Специй уступают обширным открытым морям, простирающимся так далеко, как любой человек мог когда-либо видеть. Этот залив хорошо защищен естественной преградой зубчатых коралловых рифов, лежащих прямо под поверхностью воды, с редкими скалистыми выходами, достаточно большими по размеру, что технически их можно назвать островами. Когда небесная сущность, известная как Громовай Дракон, проявилась в мире смертных, она стала часто появляться здесь, дракон предпочитает это место по неизвестным причинам. Во время своего более длительного пребывания, Богомол предоставляет ресурсы флота якобы для защиты дракона. Конечно, этот жест почти смешон, так как нет ничего, что могло бы угрожать существу, и что Богомол будет в состоянии уничтожить. Однако, Ёритомо видят в этом своего рода почетный караул, и будет настаивать на предоставлении этой услуги для своих небесных покровителей независимо от ее сомнительной ценности.

Токигогатю TOKIGOGACHU [M10]

Эта крошечная рыбацкая деревня на восточных островах ничем не примечательна, за исключением одного исключительного качества. Почти во всех отношениях в ней живут обычные трудолюбивые крестьяне и, возможно, в ней немного выше средняя урожайность рыбы. Уникальная природа Токигогатю - особое усердие ее граждан в фестивалях всех видов. Так как деревня имеет достаточный улов рыбы, чтобы заплатить налоги, и небольшое число пахотных земель для выращивания риса и ячменя, и много тропических фруктов, в ней никогда не было недостатка средств или продуктов питания. Вместо того, чтобы приобретать экстравагантные сокровища и украшения, как и склонны делать многие деревни на острове, люди Токигогатю предпочитают проводить пышные торжества различных религиозных и культурных фестивалей, наблюдаемых в Империи. Всегда в достатке декорации и фейерверки так же, как вкусная еда и музыка. Жители приветствуют любых посетителей, крестьян и самураев. Ходят слухи, что даже Императоры принимали участие в фестивалях в прошлом, хотя всегда маскировались, чтобы избежать неловкости или беспокойства в деревне. В конце концов, ни один Император не будет открыто посещать такую незаметную и посредственную деревню.

Долина Сороконожки VALLEY OF THE CENTIPEDE [M11]

Тани Сэнсио - отдаленная долина в Горах Хребта Мира, пахотная, но с достаточно низким значением, так что соседний клан Журавля никогда не предъявлял права на нее. Она была заселена

небольшой группой Феникса, отделенная от владений своего клана большими расстояниями и сложной географией. Семья, поддерживающая небольшую школу Феникса в деревне, в конечном итоге пережила религиозное откровение, которое привлекло внимание Императорских семей. Она получила право на создание клана Сороконожки, отчасти из уважения к их благочестию и частично упростить вопросы налогообложения. Сороконожка был одним из первых Малых Кланов, которые пообещали свое служение Богомолу во время войны, и когда Богомол стал Великим Кланом Сороконожка присоединился к ним, как семья Моси.

Долина остается главным владением семьи Моси. За исключением нескольких специфических владений в землях других семей Богомола, Моси больше не контролируют земель. Долина не особа плодородна, но так как Моси - небольшая семья, она легко покрывает большинство потребностей в продовольствии.

Провинции клана Феникса

Клан Феникса контролирует северо-восточную часть материка Рокугана, регион, включающий в себя большие леса и часть Великой Стены Севера. Без сомнения, это самая холодная часть Рокугана, с коротким летом и самыми суровыми зимами, соперничающие только с резким и смертельным холодом Сумеречных Гор в отдаленных провинциях Краба.

Непререкаемые правители клан Феникса Исава также управляют крупнейшими и наиболее плодородными провинциями клана. Несмотря на неидеальный климат, провинции Исава удивительно продуктивны и поставляют большинство культур, необходимых для клана. Как крупнейшей семье сюгэндзя в Империи, это простое дело для священников Исава благословить урожай и выполнить соответствующие обряды во время посева и роста, обеспечивая обильный урожай каждый год, за исключением непредвиденных катастроф. Исава также управляют Исава Мори, одним из крупнейших лесов в Империи, расположенным в основном на их землях. Они считают лес священным, и заготовка древесины в нем ведется осторожно в ограниченных количествах. Дерево, как правило, считается лучшим в мире для создания свитков с заклинаниями.

Провинции Сиба, как и семья, которая ими управляет, являются работными домами земель Феникса. Они пользуются плодородными равнинами и самыми южными землями в составе клана (за исключением некоторых, принадлежащим Агася). Таким образом, они используют наиболее умеренный климат. Урожай с этих равнин значителен, и в отличие от земель Исава, это результат ничего более чем упорного труда и самоотверженности со стороны вассалов Сиба. Часть Исава Мори располагается также и в землях Сиба, и, хотя они уважают политику Исава в связи с лесом, они заготавливают древесину в нем более свободно, чем Исава в северных частях.

Хотя это и не самые изобилующие в землях Феникса, провинции Асако заслуживают внимания за свое спокойствие, результат многовековой заботы со стороны монашеской семьи Асако. Асако ценят красоту природы и вдохновение простых вещей, их провинции усеяны хорошо ухоженными садами, минималистическими скульптурами, которые появляются, казалось бы, наугад в сельской местности и населенных пунктах, незначительно влияющих на окружающую среду. Немногие крупные города и замки в землях Асако красивы, и построены так, чтобы быть в полной гармонии с окружающим миром.

Семья Агася, когда-то вассалы клана Дракона, присоединилась к Фениксу после катастрофической ссоры с Чемпионом Клана Дракона, Хитоми, в XII веке. Правители Агася были убеждены, что она находилась под контролем зловещих внешних сил (опасения, которые позже оказались обоснованными) и бежали из земель Дракона. После принятия в клан Феникса, им была передана небольшая часть провинции Сиба, чтобы стать их новым домом, задача которую они поставили перед собой с удивительным усердием. К сожалению, земли Агася не являются щедрыми даже среди земель Феникса. Они контролируют значительную часть береговой линии, но большая часть ее занимают скалистые утесы и холмы, не способствующие развитию. Кроме того, в южных частях их провинций доминирует небольшой горный хребет, Горы Сожаления, образующий барьер между ними и остальной Империей к югу. К счастью, Агася довольно самодостаточны и имеют мало причин взаимодействовать с кем-то за пределами клана, так что изоляция их провинций подходит хорошо им.

Город Памяти CITY OF REMEMBRANCE [P1]

Ранее известный как Город Страдания, Тоси но Омойдасу имеет странную и временами трагическую историю. В начале своей истории он был домом для смертельного махо-цукай такой силы, что только редкое сотрудничество между Нефритовым Чемпионом и Мастерами Элементального Совета было в состоянии победить его. Даже при смерти он проклял город мощным заклинанием, призванным обеспечить его возвращение. Столетия после смерти колдуна город стал домом для легендарного героя Льва Мацу Хитоми, которая провела здесь свои последние дни. Ее очень полюбили граждане города, и после смерти город был переименован ее памяти.

Несмотря на странную историю или даже из-за нее, Тоси но Омойдасу - шумный центр торговли,

одна из центральных спиц южных провинций Феникса. Это одно из немногих мест, где ведется торговля между кланами Богомола и Феникса, возможно потому, что нельзя от нее отказаться, даже через века раздоров между двумя кланами.

Город Слёз CITY OF TEARS [P2]

Известный под другими названиями на протяжении своей истории, Город Слез был одним из пяти Элементальных городов, построенных внутри духовных сфер самураями, чьи души ушли после смерти в Ёми, Царство Благословенных Предков. В период смятения и конфликта с духовными сферами, город перешел в мир смертных, хотя в то время он находился под осадой злых духов, которые убили всех его жителей. Феникс изначально объявил город священным и запретным в связи с преобладающей печалью, поразивших его, но в итоге его очистили от злого влияния и сделали пригодным для жизни еще раз.

Город Слёз уникален тем, что он был построен до того, как любой живой Феникс когда-либо ступил в пределы его границ, и поэтому некоторые из его зданий полны тайн. Феникс сделал город самодостаточным, в то же время уважая его сущность, как священную; ни одно строение не было изменено, удалено или добавлено к городу, после того, как его очистка была завершена. Из-за своего сверхъестественного происхождения город является крупным центром обучения сюэндзя, особенно тех, кто настроен на элемент Воды, с которым город был изначально связан.

Кюдэн Агася KYUDEN AGASHA [P3]

Построенный после бегства семьи Агася в клан Феникса, их новое владение мало похоже на то, что они оставили в землях Дракона, но Агася никогда не были особенно сентиментальной семьей. В новом доме есть массивные литейные для продолжения их истории магических экспериментов, сочетающие традиции сюэндзя с кузнечным делом. Хотя семья осторожна в управлении землей, предоставленной им Фениксом, надлежащим образом, они мало привязаны к чему-либо за пределами своих владений. Практически все созданные объекты и товары, необходимые для Агася, создаются членами семьи или их доверенными вассалами в мастерских, содержащихся в замке или рядом с ним. В Кюдэн Агася мало места для дипломатических целей, так как Агася четко осознают, что многие в Империи не очень высокого мнения о них после их противоречивого бегства.

Кюдэн Асако KYUDEN ASAKO [P4]

Также известен как Замок Утренней Славы, Кюдэн Асако является самым знаменитым дипломатическим владением в клане Феникса, и исторически доказал свою популярность для размещения Зимнего Двора Императора. Это несколько странно, учитывая относительную недоступность расположения замка; хотя и довольно красивый, замок построен на вершине высокой горы, с дизайном более подходящим для военной крепости. Замок - относительно небольшой, значительно меньше, чем Кюдэн Исава или Сиро Сибя, а в целом рассматривается как стандартный пример наименьшего возможного размера строения, которое может принимать Зимний Двор Императора.

Кюдэн Исава KYUDEN ISAWA [P5]

Кюдэн Исава и связанный с ним город образуют один из крупнейших центров обучения по всему Рокугану, и существует очень мало сюэндзя в Империи, кто не пожелал бы учиться там. Те, кто обычно не держат обиду на Феникса, что не влияет на признание ценности этого. Как дом для крупнейшей семьи сюэндзя в Рокугане, Кюдэн Исава предоставляет огромные пространства для библиотек, святынь и храмов, большинство из которых заняты постоянными тренировками новых и неопытных сюэндзя. Однако, для более опытных и высокоранговых сюэндзя доступен совершенно отдельный уровень научного достижения. В частности, библиотеки тщательно разделены так, что молодые студенты не могут получить доступ к редким и мощным документам, доступным для старших. Феникс слишком хорошо знаком с тем, как власть может растлить не готовых к ее мощи.

В отличие от других крупных владений Феникса, Кюдэн Исава имеет сложный набор подуровней, построенных в камне под замком. Наибольший и самый глубокий из них - это священный зал заседаний Совета Элементальных Мастеров, место, куда только Мастера и Чемпион Феникса могут свободно входить без приглашения.

Никэсакэ NIKESAKE [P6]

Небольшой город Никэсакэ существует как свидетельство многолетнего альянса между кланами Журавля и Феникса. Именно из этого города силы Феникса однажды помогли Журавлю во время одного из наиболее тяжелых конфликтов в длительной серии войн между Журавлем и Львом в Тоси Рамбо. Это содействие укрепило союз, который был на протяжении веков, Журавль также имеет значительные владения в городе. Кроме того, хотя Никэсакэ - не ближайшее владение Феникса к Отосан Ути, в нем сходятся сухопутные маршруты путешествий к этому городу, и, таким образом, служит путевой точкой для торговли и коммерции, связанной с этим направлением.

С точки зрения внешнего вида фокус Никэсакэ на торговле делает его удивительно богатым городом для относительно небольшого размера. Здесь все семьи Феникса держат поместья, также здесь роскошное посольство Журавля и несколько более мелких менее значимых посольств из других кланов. В частности, влиятельные лица в клане Феникса часто держат личные поместья в Никэсакэ, это распространено также и для Элементальных Мастеров.

Замок Бледного Дуба PALE OAK CASTLE [P7]

За исключением Кюдэн Асако, Аойдзирой Оку Сиро является самым популярным двором для посетителей земель Феникса, и еще один способный принять Зимний Двор Императора. Замок построен вокруг великого белого дуба, который вырос на могиле одного из Императоров Хантэй. Он отказался от традиции и попросил на смертном одре, чтобы его похоронили на месте рождения его жены. Замок был построен, в частности, для обеспечения защиты священного дерева. Кора дуба, по слухам, имеет сильные целебные свойства, а несколько черенков, срезаемых каждый сезон, сильно желанны.

Сиро Сиба SHIRO SHIBA [P8]

В землях клана, который пытается отказаться от войны насколько это возможно, Сиро Сиба является аномалией: крупная и значительная крепость, на сегодняшний день наиболее военное поселение в провинциях Феникса. В глазах условно боевых единомышленников семьи, как Мацу или Хида, ее можно считать не более чем средней крепостью или, возможно, даже фортом, но для Сиба этого более чем достаточно для удовлетворения своих потребностей.

Для посторонних планировка Сиро Сиба является запутанной и бессмысленной, завитки лабиринта садов, дворов, аудитории палат и других компонентов строения, все кажется расположенным явно бессистемно. Для Сиба не составляет никакого труда найти путь в замке, но посетители без сопровождения могут (и часто так и происходит) безнадежно потеряться. Абсолютным центром замка является легендарное Додзё Священного Сердца, старейший и самый важный учебный центр семьи.

Важным аспектом замка, который Сиба хранит для себя, является наличие Храма Чемпионов, сложный храм на окраине территории замка, в котором чтят память каждого Чемпиона Клана Феникса со времен самого Сиба. Так как Чемпионы Феникса редко наследуют титул и часто выбираются из низов, редкий самурай Сиба не может найти одного из собственных предков, почитаемых где-то в его стенах.

Храм Ки-Рин SHRINE OF THE KI-RIN [P9]

Священный и загадочный Ки-Рин, как известно, иногда являлся достойным смертным в течение истории Империи. Храм был построен на одном из таких посещений. Тем не менее, в отличие от большинства подобных случаев, в данном случае лицо, получившее видение, не вняло ему; храм был построен позже от стыда и раскаяния. Место на вершине горы для постройки храма было выбрано потому, что согласно легенде, оно было также местом появления Ки-Рин в заре Империи, когда клан Ки-Рин покинул Империю, чтобы следовать за Леди Синдзё.

Храм расположен на высокой горе, и требуется пройти длинный ряд путей и лестниц. Таким образом, только самые преданные религиозные паломники могут войти в храм, чтобы засвидетельствовать свою преданность. Тем не менее, в храме бывают посетители один раз в год, когда проходит знаменитый турнир сюгэндзя Феникса, Фестиваль Белой Орхидеи.

Храм Родственных Душ TWIN SOUL TEMPLE [P10]

Почтенный храм создан много веков назад Орденом Тикай и оставался неясным на протяжении большей части своей истории. По традиции, которая была бы необычной для большинства кланов, храм представляет собой учебные помещения для буси, а также обычные библиотеки и храмы сюгэндзя. Обучение в храме подчеркивает тесную связь между сюгэндзя и ёдзимбо, обучая буси защищать своего подопечного любой ценой, но и уча сюгэндзя ценить советы и мужество своего телохранителя, защищая его в свою очередь. Пары сюгэндзя и ёдзимбо, которые тренируются в этом храме и проходят свои церемонии гэмпуку, являются одними из самых эффективных и слаженных самураев, которые служат клану Феникса.

Ёбандзин Мура YOBANJIN MURA [P11]

Не только у клана Скорпиона есть свои секреты. Ёбандзин Мура чрезвычайно хорошо держат в секрете, и ее довольно скандальная природа никогда не будет раскрыта. В Ёбандзин Мура нет самураев, и название деревня - это просто наиболее широкое толкование этого термина. Ее небольшие размеры и удаленность от обычных маршрутов путешествий хранит ее от нанесения на какие-либо карты, и, хотя Феникс всегда старается заплатить все налоги, вставляя их в другие места в своих ежегодных отчетах, никто за пределами клана никогда не был в деревне; на самом

деле, даже мало кто в клане знают о ее существовании. Причина секретности деревни в том, что многие ее жители являются полукровками, они имеют кровь Ёбандзин где-то в своей родословной. Хотя контакты между Империей и варварскими племенами к северу редки и официально запрещены, случайные группы переходят через Великую Стену Севера в северные регионы Империи, что приводит к появлению таких лиц, как те, которые живут в Ёбандзин Мура, с другой стороны, полукровки из Ёбандзин Мура чувствуют себя несколько благословенными, так как Феникс позволил им создать свою деревню далеко от презрения других, где их бросают на произвол судьбы. Единственное, что от них требуется в свою очередь - это поддержание скромного уровня товарооборота со случайными посетителями из Ёбандзин. Эта торговля относительно незначительными товарами, которые можно использовать при сотворении или исследовании заклинаний.

Феникс, кто управляет деревней, дают обоснование законности Ёбандзин Мура для себя, указывая, что некоторые из племен Ёбандзин произошли от изгоев, бежавших из Империи более тысячи лет назад. Это означает, что они на самом деле не гайдзины, и Императорский указ, запрещающий несанкционированную торговлю с гайдзинами, здесь не применяется. Как на это посмотрел бы Изумрудный Чемпион - уже другое дело.

Провинции клана Скорпиона

Земли Скорпиона расположены в центре Изумрудной Империи с границами, которые касаются территорий четырех других Великих Кланов. Их центральное расположение делает для них идеальным управление значительной части торговли и путешествий по стране. На самом деле, Скорпион имеет доступ ко всем большим горным перевалам, которые позволяют войскам переходить через Горы Хребта Мира. К сожалению, это не всегда служит целям клана Скорпиона. Клан политически агрессивен в сердце и часто побуждает соседей на гнев, так что воины Скорпионов часто вынуждены защищать свои земли от тех, кто стремится наказать их за преступления. Учитывая их расположение, Скорпион всегда должен сохранять бдительность на наличие признаков надвигающихся нападений. К счастью, география хорошо подходит для обороны.

Северо-западные земли, граничащие с кланом Единорога, являются домом для семьи Соси. Семья скрытных сюэндзя ценит приватность, и их выбор дома отражает их индивидуальность. Их земли вплотную подходят к Горам Хребта Мира с несколько путями прямого доступа. Их неудобное расположение отпугивает многих посетителей, которые в противном случае могли бы искать земли Соси. Те, кто посетил их, были разочарованы, обнаружив скалистые бесплодные земли без каких-либо интересных достопримечательностей. Они, как правило, побуждают всех покинуть свои земли как можно быстрее.

Земли Ёго так же защищены Горами Хребта Мира. Северо-восточные провинции клана Скорпиона, граничащие с землями Льва и Журавля, малы и кажутся пустынными. Эти провинции мало заселены. Привычные храмы, которые усеивают пейзаж большей части Империи, здесь отсутствуют, придавая странную атмосферу жизни тихой семьи.

Регионы Сёсуро в самом центре земель Скорпиона не граничат с другими Великими Кланами, поскольку их западный край выходит на Равнины Грома, а далее обширный и таинственный Лес Синомэн. Несмотря на это, Сёсуро построили столько же оборонительных сооружений, как и другие семьи. Постоянное наблюдение - это черта, которая может описать любую семью Скорпиона, но Сёсуро живут и дышат этим кредо. Несмотря на (или возможно из-за) эти меры предосторожности, земли Сёсуро являются одними из самых спокойных в Империи. На них смешались леса и сельхозугодия со скромным сельскохозяйственным производством. Их самый ценный актив - это город, пресловутый Рёко Овари Тоси.

Провинции Баюси граничат с землями Журавля и различными Малыми Кланами на юге. Этот большой регион содержит подавляющее большинство рисовых полей клана, которые являются благодатными и весьма продуктивными по сравнению даже с плодородными землями других Великих Кланов. Обильный ежегодный урожай часто позволяет семье Баюси увеличивать авторитет клана в Империи, обменивая излишек на политические благосклонности.

Бэйдэн BEIDEN [SC1]

Город Бэйдэн является небольшим и ничем не примечательным местом. Его люди - простой честный народ, живущий в служении Императору. К сожалению, близость этого города к Перевалу Бэйдэна, Перекрестка Империи, влечет бесконечные неприятности. Большой и важный для военных горный перевал, соединяющий Империю с севера на юг на протяжении тысячи лет, был проклятием и благословением. Бэйдэн опустошали войной чаще, чем его жители с ходу могут вспомнить. На протяжении большей части своей истории город также значительно процветал благодаря своей близости к перевалу, а его граждане пользовались этим богатством несмотря на постоянную угрозу жизни рядом с перевалом, единственным достаточно большим, чтобы перевести армию через Горы Хребта Мира.

В наше время после разрушения Перевала Бэйдэна судьба города значительно изменилась, и он

стал безопаснее, но также и гораздо менее процветающим. Все больше его граждан покидали город искать счастья в другом месте, и к тому времени, когда бы открыт Перевал Сяматэ (Shamate Pass) в конце XII века, Бэйдэн стал тенью своего бывшего. Перевал Сяматэ позволяет вести небольшую торговлю через горы, и он остановил распад Бэйдэна, но город вряд ли вернет себе былую славу.

Хотэй Сэйдэ HOTEI SEIDO [SC2]

Фортуна Удовлетворенности заслуживает храм, уютный и комфортный, как и сторона жизни, за которой она наблюдает. Эта точка зрения воспринимается в полную силу монахами, которые построили и поддерживали святыню Хотэй. Красивые скульптуры, картины и завитки линии на стенах, все посвящено тонкостям жизни. Дело в том, что этот храм - мал и скромен, по сравнению с некоторыми из храмов другим крупным Фортунам в землях других Великих Кланов, но это не беспокоит монахов, поддерживающих его.

Некоторые считают, что это странно, что земли Скорпиона являются домом для храма Фортуны Удовлетворенности, но сам Скорпион считает, что это вполне уместно. Самурай, живущий жизнью абсолютной лояльности к своему господину, не имеет ничего, кроме удовлетворенности в своей душе, ибо он знает, как велика будет его награда в будущей жизни. По этой причине, более, чем по любой другой, огромное количество Скорпионов посещают храм каждый год и жертвуют братьям, которые поддерживают его хорошо, больше, чем любому другому крупному храму в провинциях Скорпиона.

Кюдэн Баюси KYUDEN BAYUSHI [SC3]

Семейный замок Баюси - также центр политических дел Скорпиона. Чемпион Клана Скорпиона называет замок домом и управляет делами клана из-за его хорошо охраняемых стен. Его палаты являются одними из лучших в Империи, а великолепные сады расположены снаружи, конкурируя с красотой садов Журавля в Кюдэн Додзи. В действительности эксцентричный шаг, но многие из внутренних стен подвижны, что позволяет Скорпиону изменять внутреннюю планировку замка по своей прихоти.

Приглашение в Кюдэн Баюси, как правило, считается очень престижным, а Скорпионы - щедрые и приятные хозяева, но такие миссии также немного рискованны, потому что в землях Скорпиона политика - кровавый спорт. Послы, отправленные представлять свои кланы в Кюдэн Баюси, должны быть чрезвычайно выдержанными и опытными. Со своей стороны, Скорпион предпочитает приглашать гостей, кто имеет что-то, чего Скорпион желает, или кто считается угрозой клану и хочет держать под рукой. Так что не стоит особенно завидовать самураю, приглашенному туда.

В дополнение к своей функции как первейшего двора клана, Кюдэн Баюси также наиболее крупная крепость Скорпиона, способная выдерживать осаду крупных армий. Он построен на вершине плато в центре открытой равнины, что делает невозможным приблизиться незаметно враждебным силам. Плато изобилует секретными проходами и тоннелями, позволяя Скорпиону приходить и уходить незаметно. Несмотря на многочисленные атаки, пережитые провинциями Скорпиона, замок пал только однажды, в период, когда клан был распущен Императорским указом и его обитатели вынуждены были бежать или прятаться.

Рёко Овари Тоси RYOKO OWARI TOSHI [SC4]

Рёко Овари, также известный как Город Лжи, Город Историй и Город Зеленых Стен, как говорят, дом каждого порока, греха и виновного удовольствия, которые можно найти в Изумрудной Империи. Город закрывает глаза на преступную деятельность любого типа, от игорных притонов до незаконной торговли. Контроль над городом переходил из рук в руки много раз на протяжении столетий, Единорог, в частности, правил им более чем один раз, и Краб и Лев кратко занимали его. Тем не менее, он всегда кажется сам возвращался в руки хозяев Скорпионов. Пожалуй, только они могут правильно управлять таким местом.

Хотя точные размеры и население крупных городов меняются от десятилетия к десятилетию, Город Лжи обычно насчитывает около 10.000 человек, и считается вторым по величине городом в Империи, уступая только Императорской столице. Это точка раздора между Скорпионом и Богомол, которые считают, что город Кюдэн Готэй больше, чем Город Лжи, но так много людей знакомы с Рёко Овари, что его позиция не может быть сдвинута в общественном сознании.

Рёко Овари расположен по обоим берегам Реки Золота, крупного речного торгового пути западной Империи, и является домом для бесчисленных торговцев. Возможно, более важно то, что поля, окружающие город, особенно хорошо подходят к выращиванию маков и Город Лжи является центром легального производства и торговли опиумом в Империи. Препарат применяют в лечебных целях по всему Рокугану, и является основным источником торговли для Скорпиона. Однако, всегда есть те, кто спекулирует, и потому купцы города выращивают во много раз больше мака, чем это необходимо для получения требуемого количества лекарственного опиума. Тем не менее, такие темы никогда не обсуждаются в приличном обществе.

Сиро но Сёсуро SHIRO NO SHOSURO [SC5]

Дом семьи Сёсуро кажется на первый взгляд обычным замком. Любой, кто знает репутацию семьи, считает, что всё не так, как кажется. Дворец заполнен актерами в масках и улыбающимися ассасинами, и те, кто находятся при дворах, часто считают это более опасным заданием, чем на поле боя.

Одна из немногих очевидных заслуживающих внимания сторон замка - это самые знаменитые красивые сады, заполняющие всё свободное пространство. Говорят, что Сиро но Сёсуро, который также называется Замок Притворяющихся, имеет самые большие сады среди замков в Империи, и лишь немногие, кто посетил их, готовы оспорить это (по крайней мере, не в то время когда они всё еще там). В дополнение к изысканной красоте, сады имеют более отвратительную роль. По слухам, это место, где Скорпион придумывает свои самые зловещие яды, хотя этот слух никогда не обсуждается публично. Одна из легенд гласит, что вражеская армия подожгла замок, и вся была убита парами и дымом, которые возникли из горящего сада.

Деревня рядом с замком - дом для знаменитой Школы Актерства Сёсуро и многих театральных трупп, которые здесь обучаются. Таким образом, в то время как многие самураи боятся посетить Сиро но Сёсуро, актеры со всей Империи жадно стремятся быть приглашенными в их актерскую школу, которая почти так же хороша, как действующий филиал Академии Искусств Какита.

Сиро но Соси SHIRO NO SOSHI [SC6]

Фамильный замок Соси построен высоко между пиками Гор Хребта Мира, недалеко от земель Льва и Единорога. Близость таких врагов означало для Скорпиона нужду быть практичным в гораздо большей мере, чем стильным, при проектировании этого замка. Его горное расположение гарантирует невозможность подойти с силами любого существенного размера и предоставляет ему относительную безопасность до тех пор, пока малые оборонительные силы способны защитить проходы, ведущие к воротам. Высокие башни замка возвышаются над любой другой постройкой в регионе и дополняются несколькими сторожевыми башнями со всех сторон. Ходят слухи, что сторожевые башни являются одними из самых высоких конструкций в Империи, хотя, несомненно, даже Скорпион не совершил бы подобное нарушение этикета, чтобы сделать их выше, чем в Императорском дворце. Из-за их большой высоты и необычно узкой конструкции Скорпион потратил огромные суммы денег на наём инженеров Кайу, чтобы башни могли противостоять горным ветрам.

Воины, размещенные в башнях, могут осматривать южные земли Льва, что дает преимущество клану Скорпиона перед любым вторжением своих северных соседей. Хотя они якобы служат клану в качестве сюэндзя, по правде говоря Соси являются мастерами на все руки для Скорпиона, сохраняя обширную сеть навыков в своих рядах. По этой причине их имение иногда называют Замок Организации.

Крепость Семи Жал SEVEN STINGS KEEP [SC7]

Военные умы Скорпиона живут в Крепости Семи Жал. Замок расположен у подножия Гор Хребта Мира с легким доступом к большинству горных перевалов, обеспечивающих доступ к землям Скорпиона. Крепость узнаваема своими далеко видимыми семью высокими башнями. Крыши башен острые и угрожающие, служат напоминанием врагам клана о том, что Скорпион всегда готов нанести удар по своим врагам.

Воинственные кланы, как Лев, вообще не считают Скорпиона военной угрозой, полагая, что их победы только результат закулисной и бесчестной тактики. Однако, любой лидер, кто видел интерьер крепости, может прийти в сильное искушение пересмотреть это мнение. Тактики Семи Жал понимают, что стратегии могут быть только частью общего военного подхода, и изучают сложные схемы войск, движения армий и детали рельефа текущих и потенциальных врагов. Для каждого Великого Клана у них есть подразделение, посвященное изучению только этого клана, постоянно стремясь обновить свою информацию и сформулировать новые стратегии борьбы с ними в случае возможного конфликта.

Дворец Пунцовых Теней PALACE OF CRIMSON SHADOWS [SC8]

Дворец был построен для службы в качестве вторичного учебного центра для придворных Баюси, и, если необходимо, служить в качестве второго возможного места проведения Зимнего Двора Императора в землях Скорпиона. Интенсивный и изысканный дизайн отражается в каждом дюйме богатства. Клан Скорпиона не жалел денег, чтобы сделать жизнь комфортной для посетителей, приезжающих в провинции Баюси, в то же время убежденные, что их собственное влияние проявляется в каждой комнате. Таким образом, хотя дворец кажется широко открытым и привлекательным местом, каждый коридор имеет ряд темно-красных фонарей, придавая зловещий оттенок всему зданию. Это один из самых основных уроков, которому сэнсэй здесь учит своих учеников: контролируйте восприятие ваших друзей и врагов, и вы сможете легко ими управлять.

Ёго Сиро YOGO SHIRO [SC9]

Имение семьи Ёго часто упускают из виду все (Скорпион или не Скорпион), не замечая по сравнению с семейным додзё на Башнях Ёго. Маленькое значение придается родовому имени Ёго, расположенному по середине пустых, отдаленных провинций Ёго.

Часто здесь заседает Додзё Скрытой Луны, тайное общество сюгэндзя Ёго посвящено изучению и борьбе с Лживой Тьмой и других врагами в тенях. Скрытая Луна не имеет каких-либо формальных своих земель, и, как правило зависит от Ёго Сиро в качестве хозяина.

Башни Ёго YOGO TOWERS [SC10]

Семейное додзё сюгэндзя Ёго на самом деле более известно, чем семейное имение. Башни сами по себе выглядят внушительными и опасными, как если бы они предназначались для предотвращения появления каких-либо посетителей, которые могут появиться в этом районе. Большинство Ёго тратят большую часть своей жизни внутри залов Башен, изо всех сил улучшая мастерство ками. Библиотека внутри Башен имеет скромные размеры, но предоставляет обширную информацию о предметах, которые интересуют семью Ёго: проклятия, черная магия, а также методы противодействия таким вещам.

Земли Теней и провинции клана Паука

Клан Паука формально не контролирует никакие конкретные земли. Это потому, что он не является настоящим Великим Кланом, никогда не был признан в качестве такового ни одним Императором. Они заявили права на титул самостоятельно, основываясь на том, что, как и другие кланы, они следуют учению сына Солнца и Луны. В их случае этот Ками - Фу Ленг, которого другие кланы считают воплощением зла, что является в буквальном смысле верно. Несмотря на это, в XII веке Пауку все-таки удастся укрепить свою власть в некоторых регионах Империи, удерживая их под своим контролем. Значимые места в Землях Теней рассмотрим также здесь из-за их неразрывной связи с Пауком.

Дайгоцу являются несомненными хозяевами клана Паука, и самые разнообразные среди них. Они выделяются как воины и как обманщики, и наиболее успешные агенты Паука, проникнувшие в дворы других Великих Кланов, как правило, члены семьи Дайгоцу. Кроме того, так как они руководят кланом, любой оплот Паука имеет тесные связи с ними. Высоко специализированные владения Паука отданы семьям, имеющим больше знаний в рассматриваемой области, но можно считать, что любым владением Паука руководит Дайгоцу, со значительными силами Дайгоцу для защиты от возможного раскрытия.

Тюда - старейшие вассалы Дайгоцу, но возможно и наименее надежные. Темный Лорд Дайгоцу предоставил позволение последнему потомку истинной семьи Тюда воссоздать свою линию среди Потерянных, но лояльность семьи колебалась в прошлом, когда возникали споры между слугами Фу Ленга (а это неизбежно случается). До сих пор Тюда всегда принимали обратно после их окончательного содействия в преодолении какого-либо нарушителя, угрожавшего Дайгоцу. Из-за их большого акцента на магии крови и других форм кощунственной магии Тюда была дана власть над регионами с сильным мистическим происхождением или потенциалом, чтобы быть очень полезным в колдовской деятельности. Поле Мертвых - пример владений Тюда, предоставленный им Дайгоцу.

Годзю - наименее человеческая семья на службе клана Паука. Технически они не являются семьей вообще, это группа лиц, отдавшие часть или всю свою человечность в обмен на силу, которой обладает изначальная сущность, известная как Лживая Тьма, а позже Теневой Дракон. Годзю не испытывают желаний или необходимости в материальных ценностях или физическом комфорте, и таким образом, мало заинтересованы во владениях. Они учитывают физическое расположение только в том смысле, что оно может внести свой вклад для отдельного Годзю при выполнении возложенных на них задач. Они редко управляют той или иной областью долгое время, отказываясь от нее и двигаясь дальше, как только она им больше не нужна. Единственным исключением являются Топи Земли Теней в Синомэн, к которым у Годзю постоянный и необъяснимый интерес.

Монашеская секта, известная как Орден Паука, радикально отличается от других семей Паука в двух важных отношениях. В первую очередь, конечно, это на самом деле не семья, а секта монахов-воинов, посвятившая себя зловещим идеалам клана Паука. Возможно, что еще более важно, орден, по крайней мере номинально является частью Братства Синсэя, если только потому, что Братство в основном знает об их существовании (имея сотни сект в своих рядах). И поэтому его члены имеют право путешествовать по Империи, как и любой монах Братства. До тех пор, пока открыто не поднимут мон Паука их нельзя идентифицировать в качестве агентов этого клана. Орден имеет полдюжины монастырей под своим контролем по всей Империи, все из которых полностью свободны от влияния Братства. Есть, возможно еще с десятков, где они имеют определенную степень влияния, но не контролируют полностью.

Большая Вонь BIG STINK [SH1]

Когда-то известная просто как Каппа, Большая Вонь была изначально крепостью Краба под контролем семьи Хирума. Когда земли Хирума были захвачены Землями Теней в VIII веке, Каппа была захвачена и считалась уничтоженной. Из-за своей относительной незначительности по сравнению с Сиро Хирума не предпринимались никакие значительные усилия по возвращению Каппы. И Каппа стала городом гоблинов. Различные племена маленьких коварных существ заполонили разрушенный город, превратив его в насмешку над былой славой. Существа занимались там чем-то вроде дипломатии и торговли, торгуясь за еду и объекты сомнительной ценности и даже воюя друг с другом за расположение женщин. Семья Куни знает о существовании Большой Вонь, и были случаи проведения переговоров с гоблинами по той или иной причине, но они не раскрыли ее существование остальной части клана Краба, которые несомненно уничтожили бы ее немедленно.

Город Потерянных CITY OF THE LOST [SH2]

Достижением Земли Теней и Потерянных, даже до того, как они называли себя кланов Паука, безусловно является Город Потерянных. Построенный по приказу Дайгоцу, Темного Лорда Земли Теней, Город Потерянных является темным отражением Империи Рокугана, всеобщий эксперимент по наведению порядка в хаотических силах Потерянных в Землях Теней. Под опекой Дайгоцу различные члены Потерянных научились преодолевать свою собственную мелкую враждебность и работать совместно, не только построив огромный город, но соединив свою удачу против общего врага - Рокугана. Построенный с использованием нечистой силы легиона махо-цукай и невероятной физической силы существ, таких как они, огры и тролли, Город Потерянных соперничает с крупнейшими городами Империи своим огромным размером. В нем находятся всевозможные полигоны, где большие подразделения буси практикуют маневры, массивные (и кощунственные) храмы Девятого Ками, где махо-цукай практикуют свои темные искусства. В городе есть даже более мирские вещи, такие как чайные дома и дома сакэ, хотя изделия, которые там подают, непохожи ни на что в Империи (и это хорошо). Продолжая параллели с Рокуганом, Город Потерянных защищен Стеной Костей аналогично защите Великой Стеной Плотника у Империи.

Гнойная Яма Фу Ленга THE FESTERING PIT OF FU LENG [SH3]

Говорят, что ни один смертный никогда не смотрел на Гнойную Яму Фу Ленга, но никто не сомневается, что она существует. Доступны только доклады о ее существовании от союзников клана Краба среди племен Нэдзуми, крысо-людей, имеющих иммунитет к воздействию Скверны Земли Теней и, таким образом, они могут заходить дальше, чем любой человек. Яма появилась на заре Империи, когда божественная форма Фу Ленга, сына Солнца и Луны, упала на землю после эпической битвы между его братом Хантэем и Господином Луной. По никому неизвестным причинам Фу Ленг падал по другому пути и приземлился далеко от своих братьев и сестер. Когда он ударился о землю, то погрузился через нее в Дзигоку, Царство Зла, и зловещее естество этого места извратила его и создала идеального миньона зла. В то время как война Фу Ленга против Империи менялась на протяжении веков, Яма ни разу не закрывалась, позволяя всевозможным мерзким существам выползать и заселять Земли Теней. Семья Куни предположила, что Яма позволяет Землям Теней продолжать существовать, и если закрыть ее, то Скверна и Земли Теней перестанут распространяться. К сожалению, никто не имеет ни малейшей идеи, как запечатать Яму.

Поля Мертвых THE FIELDS OF THE DEAD [SH4]

Паук хорошо искал укромные уголки Империи, в которых тклет свою паутину, и Поля Мертвых – прекрасный пример такого трудолюбия. Много веков назад Император издал указ об обязательной кремации покойников как средстве избавления от человеческих останков. До этого рокугане хоронили своих мертвых, но битва с Заклинателем Крови Иутибаном в Императорском Городе изменило это. Ни Император, ни его подданные не желали видеть своих предков, поднятыми и использованными в качестве ударных войск колдуна.

Местность, теперь называемая Поля Мертвых, была старым кладбищем, давно заполненным до отказа, скрытым среди скалистых утесов в нежилой области береговой линии к северу от Отосан Ути. Там не было никого, кому отдавали бы дань уважения святынями, и всё кладбище заполнили тела тех, кого выбросило на берег, жертвы пиратов и кораблекрушений, большинство из которых нельзя было опознать, и их похоронили только из простого уважения, не говоря уже о страхе перед Эмма-О и Суйтэнгу, Фортуна Смерти и Фортуна Моря, соответственно. Хотя часть кладбища использовали предприимчивые махо-цукай на протяжении веков, большая его часть остается неизменной и нетронутой, по крайней мере до тех пор, пока Паук не нашел и не стал использовать в своих целях. После этого оно стало для семьи Тюда центром совершенствования своих кощунственных искусств некромантии, и постоянным источником нежити для сил Темного Лорда, как он и завещал.

Костяные Пальцы THE FINGERS OF BONE [SH5]

На севере Рокугана высоко в неисследованных регионах Великой Стены Севера расположены странные скалистые пики, непохожие ни на что в Империи. В первые дни истории здесь были племена рокуган, искавшие убежище среди этих пиков и построившие грубые укрытия у их подножий и даже в некоторых крупных пиках. Эти укрытия забыли с приходом Ками, и люди Рокугана либо ушли на юг, чтобы присоединиться к новорожденной Империи, или бежали на восток в степи, где стали племенами Ёбандзин. Пальцы, как их называли в то время, были забыты, и оставались в течение сотен лет. Открыли их вновь чисто случайно, когда агенты Темного Лорда Земли Теней наткнулись на них во время возвращения из Пылающих Песков, куда доставили сообщение для своего господина. Когда Темный Лорд узнал о существовании Пальцев, он тут же отправил небольшой отряд, чтобы оценить и занять их, надеясь использовать в качестве плацдарма для нападения на Империю. С этого времени Пальцы оказались на удивление полезны, так как их естественная география исключительно осложняет их обнаружение, а способности клана Паука позволили им выдолбить пещеры в пиках без ущерба для их целостности. В Костяных Пальцах, так они начали называть это место, может разместиться большая часть клана Паука без особой сложности.

Забытая Гробница Фу Ленга THE FORGOTTEN TOMB OF FU LENG [SH6]

Это массивное таинственное сооружение находится глубоко внутри Земли Теней, дальше на юг, чем безопасное расстояние для регулярных рейдов даже для самых выносливых разведчиков клана Краба. Считается, что в этом месте погребены останки Фу Ленга после поражения от Семи Грозов, хотя кем никто не знает наверняка. Архитектура совершенно чужда чувствам рокуган, и немногие отважившиеся из клана Краба зайти достаточно далеко, чтобы посмотреть на нее, докладывали, что Гробница действительно излучает ужасное зло. Даже изуродованные растения Земли Теней не растут рядом со строением. До сих пор, как известно Крабу, никто из вошедших в здание, никогда не появился снова. То, что они не знают, это то, что внутри граница между царством смертных и Дзигу не существует. Самое ужасное, что в этой зловещей области можно найти кошмарных они, даже тех, кто не может пересечь границу смертного мира, и она влияет на всё, что входит в гробницу, что без сомнения делает ее одним из самых страшных мест. Был случай, когда мастер-демон известный как Сёкансуру вошел в гробницу, он мог полностью переместить некоторых из самых могущественных демонов, которых только видели в Империи, в мир смертных через границу и соединить со смертными душами. Создав таким образом они невообразимой силы, он также воссоздал их в мире смертных, сделав их уязвимыми к окончательной смерти, если их уничтожить.

Додзё Теней THE SHADOWED DOJO [SH7]

Храм, известный как Додзё Теней, самый большой храм Ордена Паука, мятежной секты из Братства Синсэя. Основатель ордена, безумный монах Росюнг, в течение десяти лет тщательно удалял все упоминания о месте расположения додзё из записей Братства, а также тщательно выбирал из рядов Братства тех, кто знал о его местонахождении. Размещенные в храме, они покорились харизматичному безумию Росюнг, и создали основу Ордена Паука.

После того, как задача Росюнг была завершена, Додзё Теней по-настоящему начал свою работу. Расположенное в глубине одного из немногих лесных регионов в Сумеречных Горах, додзё лишилось всех внешних воздействий, лишая всех, кто пришел обучаться туда, любой альтернативы, кроме как принять темную философию и жесткие условия храма.

Топи Земли Теней в Синомэн THE SHADOWLANDS MARSH OF THE SHINOMEN [SH8]

В какой-то момент истории Империи значительной силе существ Земли Теней удалось обойти защиту клана Краба и проникнуть в Империю. Сыновья Хида даже готовились преследовать их, но существа исчезли в бескрайних глубинах Синомэн Мори, и никто не видел их больше никогда. Хотя ни один человек не знает об их судьбе, на самом деле существа наткнулись в лесу на спящих Нага. Люди-Змеи на время пробудились, чтобы искоренить орду и запечатать их влияние в пределах относительно небольшой площади. Это место стало огромным гнусным вонючим болотом, хотя оно и неспособно распространять Скверну на других, но по сути Осквернено. Топи стали хорошим местом для тайника клана Паука, так как ни люди, ни обитатели леса никогда не решались зайти в их пределы.

Провинции клана Единорога

Если бы Единорог захотел, то безусловно их земли производили бы достаточное количество культур, чтобы накормить не только их собственные ряды, но также и другие Великие Клань. Обширные холмистые равнины, которыми они обладают как часть утвержденных Императором владений, являются благодатными и не обделены умеренными сезонами для вегетации. Клан Единорога не хочет возделывать землю более необходимого, потому как, предпочитает естественную красоту дикой природы прибыли от торговли избытком культур. И конечно, как главные мастера лошадей

в Рокугане, они предпочитают, чтобы их могучие стада свободно паслись на полях их провинций.

Семьи Синдзё и Утаку контролируют северные владения клана Единорога, где обширные равнины встречаются с мрачными каменистыми склонами Великой Стены Севера. В результате они управляют наибольшей частью минеральных ресурсов клана. Тем не менее, семьи никогда не использовали это в полной мере, предпочитая торговать своими достаточными излишками урожая и оставляя время и энергию для более любимого занятия, дальнейшее развитие родословной своих пород лошадей.

В настоящее время Мото контролируют самые разнообразные владения в провинциях клана, вмещающие в себя значительные части центральных провинций и горные западные земли, граничащие с Западными Степями, и одну провинцию к югу от Гор Хребта Мира, где они следят за всем для защиты клана от потенциальных угроз, исходящих от Синомэн Мори. Эти разбросанные провинции обусловлены как большим размером современной семьи, так и их предыдущими мучениями в Рокугане, в течение десятого и одиннадцатого веков, когда Темный Мото бродил по Землям Теней, а многие из семьи по-прежнему были в Западных Степях, они контролировали только одну провинцию.

Идэ и Иути контролируют часть владений клана, примыкающих к Горам Хребта Мира на юге, и в отличие от Синдзё и Утаку, они имеют некоторое отношение к добыче минералов. Минеральные богатства клана в драгоценных металлах, драгоценных камнях и рудах в значительной степени добыты в шахтах, поддерживаемых этими семьями. Из-за природы равнин и их расположения относительно гор, владения этих семей, как правило, дом сильных ветров, и известны своим бурным ветреным климатом.

Крошечная семья Хориути, основанная в конце одиннадцатого века, имеет только одну провинцию во владении от имени клана Единорога, и они изо всех сил выжимают выгоду и процветание. Провинция не имеет крупных населенных пунктов, только рассеянные небольшие деревни и одна, которую можно считать большим городком или, по самым щедрым оценкам, небольшим городом. Именно в этом городе стоит Синдэн Хориути, хотя семья поддерживает меньшие святыни практически в каждой деревне в пределах своих границ. В общем провинция считается сельской местностью и относительно незначительной с точки зрения стратегии, но любима внутри клана за спокойствие и красоту.

Деревня Темного Края DARK EDGE VILLAGE [U1]

На протяжении большей части истории Рокугана провинции Единорога были землями, распределенными между кланами Льва и Скорпиона. Деревня Темного Края была небольшим поселением вдали от путей и считалась Львом как незначительное. После учреждения поста Изумрудного Чемпиона молодой Император Хантэй избрал поселение в качестве места для проведения турнира, по результатам которого и выбирали Чемпиона. Изумрудный Чемпионат проводили в деревне много раз, хотя в конечном итоге его всё же перенесли в другое место, чтобы сломить силу особенно влиятельного регента, выступающего от имени пропавшего Изумрудного Чемпиона. Хотя деревня с тех пор не принимала турнир, интерес и преданность людей этому месту не менялось, а главное додзё остается выдающимся учебным центром иайдзюцу во владениях Единорога. Семья Идэ поддерживает имение в деревне для того, чтобы контролировать обучение своих ёдзимбо; и, хотя они понимают необходимость в квалифицированных дуэлянтах для решения дворцовых споров, они надеются смягчить агрессивное военное обучение и обеспечить, чтобы их личные чемпионы помнили, что служат миру.

Твердыня Горного Дозора MOUNTAIN WATCH KEEP [U2]

Относительно недавнее дополнение к владениям Синдзё. Твердыня Горного Дозора находится там, где равнины сталкиваются с Великой Стеной Севера, регион, который в целом не был развит из-за отсутствия в нём легкодоступных ресурсов. После катастрофического вторжения из северных степей огромной армии Ёбандзин, в котором Единорог понес значительные потери, семья построила эту крепость для наблюдения за северными проходами и обеспечения достаточного времени для предупреждения перед силой любого размера, которая может получить доступ к землям клана. Сама крепость не особенно велика, и не может разместить военную силу каких-либо значимых размеров. Задача крепости - просто вмещать достаточно войск для замедления противника либо тактикой изнурения (ударить и убежать), либо в случае необходимости самоубийственной атакой, чтобы расчистить горные перевалы и разрушить их перед превосходящим противником. А в это время курьеры на самых быстрых лошадях клана пройдут по хорошо разведанным маршрутам до ближайших крупных укреплений и призовут большие военные силы выйти на подмогу. Пока что система не подвергалась испытанию, но тренировки, проводимые в семье Синдзё, указывают на эффективность этого плана перед дальнейшими вторжениями с севера.

Синдэн Хориути SHINDEN HORIUCHI [U3]

Основное владение небольшой семьи Хориути всегда было больше храмом, чем замком. Даже на своем пике крошечная семья Хориути никогда не насчитывала больше, чем два-три десятка самураев и никогда не нуждалась в большем владении. Храм, окруженный деревней умеренного размера, имеет все удобства, которые можно было бы ожидать, со значительно большей жилой площадью для размещения не только семьи и любых гостей, но и детей-сирот, которых семья принимает. Первый Хориути, женщина по имени Сёан, была нянкой для детей Чемпиона Клана, и ее любовь к детям стала неотъемлемой частью философии семьи. После серии обще-Имперских конфликтов погибло много десятков тысяч людей, и Сёан со своими последователями сделали своей миссией розыск и принятие всех детей, оставшихся без родителей и за которыми больше никому было заботиться. Количество детей было сначала только несколько десятков, но с увеличением конфликтов на протяжении всей истории семьи, число это неуклонно возрастало. Большинство из этих детей решили присягнуть на верность семье, когда достигли совершеннолетия, и их приветствовали в клане без всяких оговорок.

Башня Синомэн SHINOMEN TOWER [U4]

На Юго-востоке провинции Единорога расположился огромный и таинственный Синомэн Мори, самый большой лес в известном мире. Его глубины никогда не были полностью изучены, и многие из тех, кто вошел в него в поисках тайн, так и не вернулись. Там есть вещи, которые ни один человек никогда не видел, но иногда и существа, которые полностью не поддаются описанию, сами выходят с глубин леса. Вместо того, чтобы пускаться на самотек риск наличия таких загадочных угроз, лорды Единорога построили башню для наблюдения за северной границей леса, способной как отправить весть на север в случае бедствия, так и защитить границы от небольших вторжений. Укрепление состоит в основном из башни (значительно более высокой, чем большинство этого типа, из-за необходимости вести наблюдение за чрезвычайно длинной линией деревьев) и казарм, способных уместить до ста человек. В те периоды истории Рокугана, когда раса Нага пробуждалась в своих городах глубоко внутри Синомэн, башня служила в качестве путевой точки между их цивилизацией и теми людьми, кого они могли бы считать своими союзниками.

Сиро Идэ SHIRO IDE [U5]

Наиболее традиционная крепость во всех провинциях Единорога, Сиро Идэ - центр клана для дипломатической подготовки и переговоров. Сиро Мото (и в более ранних эпохах, Сиро Синдзё) остается столицей и часто встречает важных гостей, но, когда возникают вопросы более деликатного характера, Замок Великого Дня является более предпочтительным местом. Привычный стиль и декор замка, не говоря уже о чрезвычайно живописных окрестностях, располагает гостей на более непринужденный диалог, чем странный чужой мир столицы Единорога.

Сиро Идэ является одним из наименее военно-ориентированных владений во всем Рокугане, только с самой основной защитой для правителей клана Единорога. У Идэ пацифистская философия, по крайней мере, на столько, на сколько самурай может быть пацифистом, их отношение более соответствует идеалам клана Феникса или семьи Асахина Журавля, чем их воинственным сородичам в остальной части Единорога. Подавляющее большинство представителей при дворах клана Единорога обучаются в Сиро Идэ, обучающиеся применяют на практике идеи семьи, собранные при взаимодействии с десятками уникальных культур за годы, проведенные в блужданиях по Пылающим Пескам.

В начале истории семьи Идэ имели свои собственные традиции сюгэндзя с уникальным акцентом на пространственную магию. Однако, в современной Империи эти практики были в значительной степени свернуты в стандартные техники Иути, и Идэ больше не держат собственный храм.

Сиро Иути SHIRO IUCHI [U6]

Также известный как Замок Собирателя Ветров, Сиро Иути является центром клана Единорога по обучению сюгэндзя и научным исследованиям. Замок может похвастаться своей необычной конструкцией, как и другие крупные владения Единорога, башнями с луковичными куполами на вершине, но многие храмы и святыни в нем более традиционные, что делает их немного более приветливыми для посторонних. Акцент семьи Иути на необычных формах магии делает их менее открытыми для посетителей и студентов вне клана. Многие претендуют на тайны, которыми, по их мнению, Иути обладают, и многие, у кого узкий взгляд на магию, поносят семью Иути за богохульство. Прекрасно понимая потенциальную опасность, Иути всегда приглашают нового Нефритового Чемпиона вскоре после назначения, открывая свои двери и тайны ему для того, чтобы получить гарантии высшей власти Империи в магии, что нет никакой опасности и ереси в их стенах.

Иути несколько меньше принимают рвение семьи Мото в магических практиках, связанных с богами гайдзинами, известных как Повелители Смерти, но после объявления их нееретическими Императорским указом, Иути начали включать храмы Повелителей в свои поместья.

Сиро Мото SHIRO MOTO [U7]

Резиденция семьи Мото, Сиро Мото, расположена в регионе, известном как Поле Ветров, выбрана в качестве места возведения замка из-за низкой температуры, которая напоминает семье степи, из которых их предки вышли. Замок виден на многие мили вокруг, не только из-за своего большого размера, но также из-за своей совершенно чуждой архитектуры. За исключением некоторых странных строений на островах Богомола, Сиро Мото на сегодняшний день является наиболее необычной конструкцией в всём Рокугане. Его большие выпуклые шпили более уместны в чужих краях к северу от Империи, через огромную пустыню, известную как Пылающие Пески.

Замок - главное военное сооружение для клана Единорога. Отсюда берет начало концепция деления военных сил Единорога на три армии: атакующая Кхол, оборонительная Джунгар и сюгэндзя Бараунгар. После поражения Темного Мото этот замок стал столицей клана Единорога, получив политическую значимость. Кроме того, замок также центр для поклонения Ши-Тянь Ен-Ван, древних богам гайдзинов, которым поклоняются Мото как Повелителям Смерти. Первоначально считающимися как богохульство остальной частью Империи, Повелители были приняты в космологии рокуган в середине двенадцатого века за услуги, оказываемые во имя Фортун в Тэнгоку. В наше время небольшая, но растущая, секта рокуган почитают их как малых Фортун. Величайший храм и центр для обучения Повелителей Смерти находится в залах Сиро Мото.

Сиро Синдзё SHIRO SHINJO [U8]

Далекий Замок, или Сиро Синдзё, на протяжении веков был дипломатическим и правительственным центром земель Единорога. Как и подobaет семье, которой он служит, замок не особенно велик, хотя его архитектурный стиль лучше всего можно описать как эклектичный. Замок имеет форму треугольника от трех отдельных башен и включает архитектурные элементы из разных культур, которых Единорог встречал во время своих путешествий. Внешний вид замка является отвлекающим, однако, указывает на его стратегическое значение как крепости. Есть еще несколько мест в землях Единорога, так же сильно и эффективно укрепленных как Сиро Синдзё.

Как и в других крупных имениях Единорога, в замке расположена конюшня, значительно больше, чем можно было бы ожидать от владений подобного размера в любом другом месте в Империи. Хотя у Синдзё нет почти религиозного отношения к своим стадам коней, как у Утаку, они относятся к ним с большим значением и состраданием, чем другие семьи. Обычный буси Синдзё смотрит на своего коня, как на союзника или брата, нежели как на вьючное животное. И хотя Синдзё были правителями клана на протяжении большей части истории Рокугана, вскоре после Войны Кланов в начале двенадцатого века их отстранила от власти вернувшаяся Ками Синдзё. Она испытала отвращение к тому, как еретическая организация Колат извратила ее семью. Хотя семья упорно трудились, чтобы очистить свои ряды от такого влияния, многие в современной Империи по-прежнему смотрят на Синдзё с укором, несмотря на утверждения Мото об их чистоте.

Сиро Утаку Сёдзё SHIRO UTAKU SHOJO [U9]

Некоторые поэты и рассказчики в истории Империи относят Равнины Утаку, где находится Сиро Утаку Сёдзё, к самым красивым местам в Рокугане. Равнины кажутся бесконечными, от горизонта до горизонта ничто не прерывает величественный вид. Утаку - одни из самых благочестивых семей буси, а также в рамках своей уникальной философии они имеют огромное почтение к своему дому, культивируя его только в объеме, необходимом для выполнения своего долга. Большинство освоенных земель состоит из небольших деревень и городов с очень тщательно ограниченными полями, где можно собрать максимальное количество пищи, не только для людей провинции, но и для священных стад легендарных коней Утаку.

Величественные кони Утаку используют обширные участки земли, гораздо большие, чем используют крестьяне или даже самураи. Они имеют идеальную среду для роста и процветания, как до обучения, так и между исполнением долга. Сиро Утаку Сёдзё находится среди этих просторных равнин, и является гораздо большей частью пейзажа, чем большинство замков.

Владения Малых Кланов

В общем, земли, занимаемые различными Малыми Кланами, являются менее ценными, чем у Великих Кланов. Если бы это было не так, то скорее всего эти земли были бы заняты тем или иным Великим Кланом задолго до этого, и обстоятельства, послужившие ростом для различных Малых Кланов, возможно, не наступили бы вообще. Большинство Малых Кланов в лучшем случае самодостаточны, так что при захвате их Великим Кланом, последний вероятно не получит достаточно ресурсов для поддержания затрат при удержании земли, в первую очередь. Так как большинство Малых Кланов также не имеют земель в стратегических точках, их оставили в покое. Это истинный секрет дальнейшего существования Малых Кланов, даже более действенный, чем Императорский указ, запрещающий Великому Клану объявлять войну Малому Клану без четкого и очевидного повода.

Кудо KUDO [MC1]

Кудо - большая деревня, но, несмотря на свою простоту, является знаковым местом не только для своего владельца клана Зайца, но и для всего Альянса Малых Кланов. Хотя и не так плодородна, как Коэру Мура, Кудо тем не менее одно из самых продуктивных хозяйств среди контролируемых Малыми Кланами. Она производит подавляющее большинство продуктов питания, используемых каждый год кланом Зайца, и часто маленький, но заметный излишек, который Заяц часто делит со своими союзниками по Альянсу Малых Кланов. Кроме того, в настоящее время Заяц предоставляет владения в деревне Альянсу, который содержит казармы и додзё в ее пределах. Единый легион, контролируемый Альянсом, может полностью разместиться в деревне, хотя в реальности это никогда не было нужно. Плодородие земли и наличие адекватного, если не исключительного, обученного персонала делают деревню привлекательной мишенью, к сожалению, и во время бурных периодов в конце правления династии Тотури деревня была аннексирована кланом Льва. Хотя аннексия была краткой по времени, она имела долговременный эффект в раздражающих отношениях между Зайцем и Львом, бывшие до инцидента союзниками.

Кюдэн Комори KYUDEN KOMORI [MC2]

Крошечный клан Летучей Мыши - самый маленький из всех современных Малых Кланов и, если учесть историю семьи ронина Ци, прежде чем они стали кланом Иволги, Летучая Мышь - самый молодой клан. Замок, приютивший весь клан, построен на крохотном острове ранее известном просто как Остров Потерянной Дикой Местности. Изначально им владел Богомол, но на момент формирования Летучей Мыши Чемпион Клана Богомола подарил остров основателю клана Летучей Мыши. Остров никогда не развивали в связи с его небольшим размером и относительным дефицитом ресурсов. Лорд Комори был полон решимости сделать его жизнеспособным домом для своего нового клана и с щедростью семьи Ёритома на нем успешно построили большое имение и небольшую деревню. Земли и морепродуктов близ острова было просто достаточно, чтобы поддерживать клан с момента основания.

Имение полностью вмещает весь клан Летучей Мыши, а также небольшое число гостей, хотя на сегодняшний день к ним никто не ездит, кроме клана Богомола и Альянса Малых Кланов. Деревня вокруг имения заполнена идеалистическими крестьянами, как правило, молодыми парами и их детьми, которые приехали на остров во время основания клана. Они искали возможность быть частью чего-то большего и надеялись получить благосклонность своих новых правителей при этом.

Кюдэн Касуга KYUDEN KASUGA [MC3]

Многие замки и дворцы в Империи имеют странные архитектурные детали, особенно в кланах Богомола и Единорога, но никто из них не странен по внешнему виду настолько, чем Кюдэн Касуга. Замок намеренно построили, чтобы он напоминал панцирь черепахи, что и делает его странным на вид во всем Рокугане.

Формальное имение клана Черепахи построено на полуострове, ведущем в бухту Отосан Ути, в течение многих столетий Императорский Город и самый большой город в Империи. Клан Черепахи использовал Императорский Город в качестве своей операционной базы с момента создания клана, и никогда не контролировал значительные владения за пределами своих границ. Кюдэн Касуга был создан только после того, как Черепаха наконец получил официальное имя семьи, и стал не только центром управления кланом, но и важным местом для Альянса Малых Кланов, в котором Черепаха является активным членом. В замке находятся многочисленные придворные палаты, гарантируя, что различные дворы (или, скорее, торговые переговоры) можно провести одновременно без каких-либо ненужных свидетелей. Естественно сам клан Черепахи знает, как можно подслушать, если чувствует потребность в этом.

Кюдэн Судзумэ KYUDEN SUZUME [MC4]

Этот замок не только владение Малого Клана, несущее звание Кюдэн, которое обычно подразумевает имение достаточно большое для размещения Императорского двора, Кюдэн Судзумэ на самом деле имение Малого Клана, которое может претендовать на честь обладания такими физическими размерами. Воробей никогда не принимал Императорский Зимний Двор и не имеет особого желания делать это, но они понимают теоретическую возможность и горды этим. Как ни странно, никто, кто когда-либо видел замок, никогда не представлял его истинного размера, так как с внешней стороны он кажется вполне скудным. Истинные размеры замка можно оценить только тогда, когда человек ощутит на себе удивительное множество туннелей под ним, проходящие в каждом направлении на сотни ярдов. Эти туннели и районы на самом деле хорошо оборудованы, по крайней мере с точки зрения скудных ресурсов бедного клана Воробья, и конечно же Судзумэ никогда не допускали принятие гостей под землей. Таким образом, вполне вероятно, что ни один двор никогда не будет проведен в замке.

Кюдэн Томбо KYUDEN TONBO [MC5]

Родовое имение клана Стрекозы находится очень близко к границам клана Льва. Это не было бы проблемой, если бы не обстоятельства рождения клана Стрекозы, включившие в себя тяжкое преступление против Льва. Лев не известен тем, что прощает такое, на самом деле они имеют репутацию самых больших держателей обид в Рокугане. По крайней мере, в трех случаях Лев уже почти опустошил всю провинцию Стрекозы, но каждый раз устойчивые Томбо восстанавливались, и каждый раз Кюдэн Томбо становился еще больше. (По иронии судьбы, в одном случае Лев энергично защищал дворец от рейдеров Ёбандзин с севера, руководствуясь принципом, что защита Империи - большая честь, чем любая вражда с Томбо.) В наше время в центре имения Кюдэн Томбо стоит цилиндрическая башня, восемь ярусов или больше в высоту, видимая на многие мили вокруг.

Из-за нападений на земли Стрекозы, регулярно происходивших в течение столетий с момента их основания, у них есть несколько храмов и святынь, достойных упоминания. Большинство объектов религиозного значения находятся внутри дворца, и, как следствие очень много людей ежедневно посещают Кюдэн Томбо. Некоторые из союзников Стрекозы видят в этом опасность, так как это резко осложняет охрану замка, но семейные лидеры Томбо чувствуют важность того, чтобы их люди жили без страха за святыни предков во время любых вторжений.

Мэйдоти MEIDochi [MC6]

Деревня Мэйдоти является незначительным владением в самом отдаленном регионе земель Зайца. Она вдали от абсолютно всех дорог, только одна ведет к ней специально для того, чтобы собирать налоги с деревни. Она для всех намерений и целей полностью изолирована. Деревня в состоянии поддерживать сама себя и платить налоги как для клана, так и Империи, но имеет немного другие ресурсы. На самом деле, она была проблемой для Зайца до создания семьи Удзина, которые приняли деревню в качестве основного владения в провинции клана. Основатель Удзина отослал войска Усаги, размещенные в деревне, что значительно снизило затраты клан на Мэйдоти. Когда бандиты напали вскоре после этого, десять самураев Удзина, жившие там, убили более 20 бандитов, не потеряв ни одного. Сегодня каждый бандит в Империи боится деревни, а Мэйдоти стала несколько более выгодной для Зайца, благодаря фанатичной преданности большинства в деревне своим правителям Удзина. Мало что стоит упоминания в деревне за исключением додзё Удзина, которое лишь немногим больше, чем в крестьянские дома. Однако в деревне стоит тихая аура угрозы, так как тревожный характер семьи Удзина кажется в некоторой степени влияет даже на деревенских, лояльных к ним.

Сиро Тюдa SHIRO CHUDA [MC7]

Клан Змеи был основан одним из наиболее отличившихся Изумрудных Магистратов Империи, и он построил новый большой храм в середине Равнины Сердце Дракона. Это место подходит для различных целей. С одной стороны, оно близко к родине Исава Тюдa в провинциях Феникса. С другой стороны, Равнина Сердце Дракона была одной из крупнейших невоastreбованных территорий в Империи, и, как результат часто была местом деятельности тех, кто не желал быть обнаруженным, например, махо-цукай, на кого Тюдa и его новообразованная семья поклялись охотиться до конца времен.

К сожалению, Тюдa женился по любви, а не долгу, и его любимая жена просто не смогла удержаться от соблазнов, которым сам Тюдa противостоял с легкостью. Семья Тюдa пала в использовании махо и через поколение была совершенно извращена. Когда Феникс обнаружил это, он выжег небольшой Малый Клан с лица мира смертных несвойственной демонстрацией военной мощи, которая дала много в передышке Империи. Руины их родового имения остались нетронутыми на Равнине Сердце Дракона, а иногда вещи не от мира сего выходят из них. Некоторые из них отстаивали идею уничтожения руин раз и навсегда, но другие утверждают, что это может высвободить что-то совершенно непредвиденное и принесет страшное опустошение на всю северную часть Империи. Дискуссии продолжаются и конца им не видно.

Сиро Хэйти SHIRO HEICHI [MC8]

Глубоко в Сумеречных Горах лежат руины Сиро Хэйти, место Малого Клана выжжено полностью с лица земли с помощью комбинации предательства и времени. Истоки клана лежат в группе Крабов, отправленных в шахты в особенно плодотворную долину в горах. Они пробыли там несколько месяцев, когда страшный оползень отрезал все пути в долину. Крабы попытались расчистить путь, но это вызвало только еще больший обвал, и в конце концов они решили, что долина была слишком нестабильна, чтобы продолжить. Десятилетия спустя, мощное землетрясение в регионе снова открыло долину, и из нее появилась группа самураев, неся с собой большое количество нефрита и руды. Они не стали говорить с Крабом, который пытался привлечь их внимание, а прошли непосредственно в Императорский Город, где предложили минералы Императору в качестве налогов за годы, проведенные изолировано внутри долины. Император, очень довольный, постановил, что

бывшая семья Хэйти из клана Краба становится кланом Кабана.

К сожалению клан просуществовал лишь чуть больше чем на половину века, прежде чем был предан гостем, человеком, известным как Агася Рюдэн. Он взял из долины руду, созданную павшей кровью Первого Они, и создал Наковальню Отчаяния, один из самых проклятых артефактов во всей истории. Он был выкован с помощью душ всей семьи Хэйти. С этого дня самураи иногда претендовали на прямое наследование от Хэйти, но эти претензии не были доказаны. В конце концов вышел Императорский указ о формальном вымирании семьи Хэйти, а вместе с ними клана Кабана.

Сиро Итиро SHIRO ICHIRO [MC9]

Бесспорно, наиболее защищенный оплот Малого Клана по любым критериям, Сиро Итиро был создан через несколько столетий после зарождения Империи, якобы для охраны северных перевалов от потенциальных вторжений рейдеров Ёбандзин и других гайдзинов из степей. Хотя большинство самураев из клана Барсука действительно так считают, на самом деле это только прикрытие для реальной цели клана. Они охраняют секретный храм, который построен на могиле Рёсюна, десятого Ками, которого смертные никогда не знали. Секрет был известен только горстке первых самураев Барсука, и через несколько поколений был потерян для клана целиком; неудачная серия инцидентов обеспечили секрету вечное забытие.

Барсук никогда не был самым многочисленным Малым Кланом и имел мало владений. Подавляющее большинство мест, находящихся под их контролем, похожи на Сиро Итиро: горные крепости на вершинах практически неприступных плато. Вассалы клана активно ведут добычу в горах любых ценных ресурсов, которые они могут найти, и используют большую часть для обмена на продукты питания для клана со своим соседом на юге, Единорогом. До замка можно дойти путем небольших проходов, которые ведут к плато, все из них можно быстро и легко разрушить, чтобы помешать захватчикам. К сожалению, в связи с необходимостью торговли для пропитания, Барсук весьма уязвим при долгосрочных осадах, и, если такая ситуация возникнет, даже родовое имение клана может продержаться только в течение двух или трех месяцев до истощения. Тем не менее, там есть небольшое количество тайных туннелей для бегства, ведущих от замка, в первую очередь это шахты, которые больше не используются.

Сиро Морито SHIRO MORITO [MC10]

Крепость клана Быка является одним из самых воинственных владений на северной границе Империи, даже принимая во внимание соседние земли Дракона и Феникса. Хотя эти Великие Клановые распоряжаются значительно превосходящими ресурсами и военными силами, они также являются одними из наиболее мирных слуг Императора, в то время как Бык является среди них самых воинственных. Сиро Морито - это крепость, и никто никогда не сможет ошибиться, посчитав его дворцом или даже замком, хотя для простоты обычно применяют последний титул. Это, пожалуй, самое крупное военное строение под контролем Малого Клана во всей Империи. Многие считают очень странным, что Малый Клан будет защищать себя так яростно, но предполагают, что это из-за того, что клан находится недалеко от Великой Стены Севера и, возможно, им придется отбиваться от атак рейдеров Ёбандзин. Хотя это верно в некоторой степени, по правде говоря основатель клана Быка был на самом деле высокопоставленным членом диверсионного заговора Колат и построил крепость в этом месте в качестве средства защиты секретной штаб-квартиры заговора, спрятанной в горах позади нее.

Сиро Морито действительно содержит придворные палаты, которые используется довольно редко, так же, как и большое додзё и, наверное, самую большую конюшню в Империи за пределами провинций Единорога.

Сиро Усаги SHIRO USAGI [MC11]

Родовое имение клана Зайца было построено спустя несколько столетий после создания клана. Ронин Рэйтин предложил жизненно важную помощь в битве с Заклинателем Крови Иутибаном, и в награду ему позволили создать свой собственный Малый Клан. Рэйтин и другой ронин, присоединившийся новорожденному клану Зайца, хорошо принимались Империей, и они пользовались удачей на протяжении многих поколений. Это не может длиться вечно, к сожалению, и из-за характера и склонности Зайца совать нос не в свои дела, они навлекли на себя гнев не только Заклинателей Крови, но Колат и клана Скорпиона. Ложные обвинения в применении махо, сфальсифицированные агентами Колат, в результате привели к временному роспуску клана и разрушению самого Сиро Усаги, но они были в конечном счете восстановлены в правах и восстановили замок. Однако, утрата оказала значительное влияние на клан, и восстановленный Сиро Усаги стал больше и гораздо более укрепленный, чем раньше. По иронии, замок содержит многочисленные тайные ходы и палаты, известные только высшему эшелону самураев Усаги, так же, как в замках Скорпиона. Эти туннели позволяют Зайцу передвигаться тайно и избегать потенциальной угрозы со стороны врагов, врагов же Усаги склонны видеть за каждым углом, даже если они в действительности встречаются редко,

в лучшем случае.

Роща Тануки TANUKI GROVE [MC12]

В какой-то момент истории Империи, самурай клана Барсука потерялся в гущах Синомэн Мори более чем на год. Спасенный человек не имел никакого представления сколько времени он провел, но испытывал страшные сны о странных духах, подобных которым никто никогда не встречал. Император той эпохи был ученым человеком с интересом к духовным сферам, и велел Барсуку представить ему этого человека на несколько дней, чтобы узнать все, что можно о том, что он видел. В заключение, Император объявил самурая правителем нового Малого Клана, который Барсук назвал клан Тануки в честь своего родительского клана. Их долгом было исследование тайн Синомэн. Клан обосновался в небольшой роще на окраине леса, и регулярно представлял доклады в Императорский Город, как это было предусмотрено их уставом. Однако, Император, распорядившийся о создании клана, вскоре умер. А его наследник нашел Тануки абсурдными, но забавными, и читал их отчет Императорскому Двору, как форму развлечения. Поколение спустя после этого, новый Император стремился упразднить клан и стереть то, что он считал конфузом имени своего деда, но когда Императорские агенты прибыли в Рощу Тануки, они ничего не нашли. Никаких следов самураев клана Тануки не было найдено, и их имена были изъяты из многих записей, обнаружив их вновь столетия спустя чисто случайно.

Току Торид-э TOKU TORID-E [MC13]

Бдящая Твердыня Обезьяны - основное владение клана Обезьяны, которых называют любимыми вассалами династии Тотури. В течение десятилетий после формирования клана, твердыня была практически уничтожена двумя отдельными случаями, но каждый раз Императорские семьи предоставляли достаточные средства, чтобы облегчить ее реконструкцию. Хотя она далеко не так впечатляющая, как укрепления Великих Кланов, или даже некоторых из более воинственных Малых Кланов, Току Торид-э - добротный и стратегически построенный замок, построенный лучше, чем многие из его размеров, благодаря Императорскому финансированию. В ней находится крупнейшее из трех основных додзё клана Обезьяны. Она также является домом для крупнейшей святыни Империи к Току, Фортуне Добродетели и основателю клана Обезьяны. В Току также созданы отдельные святыни, посвященные каждому Императору недолгой династии Тотури, которые для Току были близким другом и союзником основателя династии, и его потомки продолжают хорошо относиться к Тотури.

Ци Ути TSI UCHI [MC14, внутри I16]

Несмотря на статус Иволги, как одного из самых молодых Малых Кланов Империи, они мало нуждаются в материальных благах, и действительно хороши на пути к становлению как один из самых богатых Малых Кланов. Доказательство этого можно увидеть в том, что в течение шести месяцев с момента их основания клан начал покупать и развивать владения в самом Императорском Городе.

Задолго до того, как они стали официально признанной семьей, Ци были среди величайших ронинов кузнецов, и их творения, в частности их знаменитые Клинки Ци, искали по всему Рокугану. Теперь, когда они обладают статусом Клана, у Ци появилось больше рычагов, чтобы требовать хорошие цены и выгодный обмен для своих прекрасных творений, когда они были ронинами отвергнуть предложение, которое им казалось неразумным, - значило встретить законное применение насилия от оскорбленного кланового самурая.

Несмотря на обретенное богатство клана Иволги, Ци Ути довольно скуден по внешнему виду, и кажется больше купеческим домом, нежели великим именем. Его окраска серая, с сильным стремлением к оформлению в военном стиле. У них много садов камней, но местами можно встретить цветы или вишневые деревья, такие, как и в других клановых имениях. Конечно, Ци Ути может похвастаться одной из лучших кузниц по всему Рокугану, соперничающая только с великими кузницами Кайу и Тамори. Хотя имение служит клану и по сей день, у них есть планы по строительству большого, значительно более грандиозного замка, которые будут реализованы если возникнет необходимость.

Ничейные/Императорские владения

Как и владения Малых Кланов, большинству ничейных регионов просто не хватает ресурсов в награду за их аннексию, и они остаются без защиты Великими Кланами. Императорские владения - исключение, и, как правило, отличаются высоким качеством, либо из-за присущего им значения, либо потому, что кланы потратили огромные средства, чтобы улучшить их качество, чтобы снискать расположения Императора.

Замок Изумрудного Чемпиона CASTLE OF THE EMERALD CHAMPION [I1]

Этот довольно богатый замок - персональное имение Изумрудного Чемпиона, поддерживаемое очень тщательно каждым Чемпионом и его прислугой, чтобы передать преемнику Чемпионов по окончании своей службы в Империи. Из-за природы Изумрудных Чемпионов, этим поместьем владеют либо в течение многих десятилетий, либо очень короткое время, обычно из-за насильственной смерти владельца. Кроме того, в обязанности Изумрудного Чемпиона входят поездки по всей Империи, что может означать, что несколько месяцев или даже лет замок может не видеть владельца. Тем не менее, возможно, из-за престижа, связанного с положением, большинство Изумрудных Чемпионов предпочитают оставить свой след на замке в некотором роде, добавляя что-то в его стиль или характер. Так как среди Изумрудных Чемпионов было очень много представителей различных кланов, замок является одним из наиболее уникальных и разнообразно оформленных в Империи. В дополнение к самому замку, имение включает в себя довольно обширные казармы и учебный центр как часть структуры, где множество молодых самураев удостоились чести обучаться с назначением на должность Изумрудного Магистрата. Небольшие подразделения из Императорских Легионов также обучаются здесь, но по большей части такие вещи зарезервированы для другого места, характерные для обучения Легиона в другом месте. Также Рубиновый Чемпион, мастер-сэнсэй, тренирующий силы Изумрудного Чемпиона, имеет своё небольшое имение, прилегающее к крепости.

Жилые Деревни HUB VILLAGES [I2, I3, I4, I5]

Есть четыре Жилые Деревни: Северная, Южная, Восточная и Западная деревни, расположенные вокруг окраины Отосан Ути, бывшего Императорского Города. В период, когда Отосан Ути был Императорским Городом, Жилые Деревни были главными центрами торговли и коммерции в отношении товаров, въезжающих и выезжающих из города, в частности потому, что такие вещи были неприятны для многих из самураев, которые обитали в самом городе. Из-за медленного роста города и ограниченного места для домов для тех, кто был рожден самураем, Жилые Деревни были также возможностью для тех, кто не смог приобрести жилье в пределах города, иметь имущество вблизи границ города. Пригородные из Жилых Деревень были обычным явлением во время расцвета города, и даже теперь, когда Императорский город был перенесен в Тоси Рамбо, они остаются важными центрами торговли и коммерции. Наличие порта в Отосан Ути и отсутствия крупного порта в Тоси Рамбо, новом Императорском Городе, означает, что большая торговли по-прежнему идет через этот регион, несмотря на разрушение самого города. На самом деле судьба тех, кто живет в Жилых Деревнях фактически улучшилась после разрушения Отосан Ути. Северная Деревня является домом для нескольких крупных кораблей, спонсируемых кланом Богомола. Южная Деревня защищена семьей Ёцу, бывшей сектой ронинов - защитников слабых, которые с тех пор были являются вассалами семьи Сэппун и продолжают защищать обитателей Жилых Деревень. Восточная Деревня является домом для Восточного Ветра, группа ронинов в союзе с семьей Синдзё клана Единорога. Западная Деревня является домом для владений клана Иволги и нескольких частных владений клана Дракона.

Иётися IYOTISHA [I6]

Раса людей-змей, известных как Нага, существовала задолго до возникновения человечества в мире смертных, и, хотя их время прошло, они оставили знаки в виде больших городов, которые они создали для своих основных родословных. Иётися, Город астрономии, был домом рода Удава, редкий и малочисленный. Удавы были священниками и судьями расы Нага, теми, кто общался с силами их космологии и использовал эту мудрость на благо своего народа. Они были целителями и мудрецами, и их малое число сигнализировало о медленном угасании расы Нага, одной из многих причин, по которым они ушли в Великий Сон на последних днях своей Империи. В особенно бурное время истории Рокугана Нага проснулись от своего Великого Сна, чтобы помочь в битве со страшным врагом, угрозавшим Империи. К сожалению, когда Город Астрономии обнаружили, он был уже потерян из-за разрушительного действия времени. Мало кто из Удавов проснулся, и еще меньше, казалось, пережили сам сон. Город Астрономии остается в руинах, проиграв времени даже для народа Нага.

Кюдэн Мия KYUDEN MIYA [I7]

Родовое имение семьи Мия находится далеко от большинства Императорских владений, странность непонятная для многих, только Мия так не считают, они выбрали место, которое позволяет более централизованно распределять информацию, что крайне важно для семьи, служащей в качестве Вестников Императора. Их замок находится рядом с землями Единорога, и они пользуются преимуществами обширных равнин в своих владениях, чтобы растить и обучать массивное стадо исключительных лошадей, которые произошли от горстки переданных им Единорогом вскоре после возвращения этого клана к Империи. Эти лошади являются жизненно важными для исполнения обязанностей семьи Мия и позволяют им достичь любых уголков Империи в относительно короткие

сроки. Неудивительно, что Кюдэн Мия является домом для одной из крупнейших конюшен в Империи, за исключением Единорога и Императорского Города. Правитель замка - даймё семьи Мия, но так как пост почти всегда ассоциируется с Императорским Вестником, он редко присутствует в замке длительный период времени. По этой причине, даймё Мия выбирает одаренного хатамото для наблюдения за своими делами, и этот человек служит в качестве правителя провинции Мия в отсутствие даймё.

Кюдэн Отомо KYUDEN OTOMO [I8]

Родовое имение семьи Отомо существовало в Отосан Ути более тысячи лет, пока он был Императорским Городом. Отомо твердо верят, как надзиратели Императорской Бюрократии, что Император зависит от них, и что они всегда должны быть под рукой. Некоторые из Великих Кланов считают, что бюрократия служит Отомо, а не наоборот, но мало кто осмелится сказать это членам Императорской семьи, по крайней мере, пока Император сидит на троне. Однако, во времена незадолгого трона, Отомо, как правило сидят ниже травы и пытаются избежать тем самым гнев кланов. После разрушения Отосан Ути, имение семьи Отомо был сожжено дотла вместе со многими их владениями. Их союзники среди Журавля построили для них новое имение в землях Журавля, где оно остается, несмотря на то, что семья перенесла многие основные функции в новые владения в новом Императорском Городе, Тоси Рамбо.

Кюдэн Сэппун KYUDEN SEPPUN [I9]

Родовое имение семьи Сэппун находится недалеко к югу от Отосан Ути, достаточно близко, чтобы город был виден и наоборот. Из этого замка семья организует и контролирует выполнение своих обязанностей в качестве защитников трона. Несмотря на тысячу лет усердия в защите династии Хантэй, провал семьи Сэппун в защите жизнь на Императоров Тотури давит на них, и в результате атмосфера Кюдэн Сэппун часто мрачная. С переносом Императорского Города, имение стало не удобным по своему далекому расположению. Хотя семья перенесла множество основных функций в Тоси Рамбо, они не оставили родовое имение. Сильное чувство долга семьи делает такие вещи практически невозможными, и даже если бы они этого всё же захотели, Братство Синсэя считают Кюдэн Сэппун одним из самых святых мест в Империи Рокугана, и они вряд ли покинут его.

Нирукти NIRUKTI [I10]

Город Радости - город рода Зеленых Змей расы Нага. Среди всех городов Нага, он пережил Великий Сон с наименьшим ущербом, может быть из-за адаптивности и настойчивости рода Зеленых Змей. Зеленые Змеи являются разведчиками и послами Нага, и значительно лучше подходят для взаимодействия с миром людей, чем любые из их сородичей, даже выносливые и воинствующие Аспиды. Большинство рода Зеленых Змей пережило сон, и, хотя подавляющее большинство из них вернулись в сон, некоторые остались бодрствовать, чтобы содействовать своим братьям Аспидам в надзоре за Нага на время сна. Как ни странно, несмотря на сохранность города, самураи никогда не входили в него из-за давнего Императорского указа, который запрещает это рокуганам. Хотя этот указ был издан во время правления Хантэя XI вскоре после того, как разведчики обнаружили город в Синомэн Мори, он никогда не был отменен последующими Императорами, и, таким образом, даже союзники Наг среди Краба и Единорога отказались войти в него.

Отосан Ути OTOSAN UCHI [I11]

Основанный на заре Империи Отосан Ути служил домом первому Императору Хантэю, и был Императорским Городом для всей династии Хантэй, которые правили Рокуганом более тысячи лет. В течение первых нескольких столетий город быстро развивался, но его рост замедлился в конце концов, но никогда не останавливался, став относительно стабильным. К сожалению прибрежный регион, в котором был построен город, являлся нестабильным с точки зрения частых землетрясений, возникавших время от времени. В результате многие строения от постоянных повреждений землетрясениями существуют в состоянии, близком к постоянному ремонту. Некоторые из внешних частей города, в том числе низкая каменная стена, окружающая его, никогда полностью не были восстановлены и портили имидж города как самого грандиозного города в Империи ужасным состоянием. Внутренние районы города гораздо более стабильные из-за своей превосходной конструкции. На самом деле, здесь есть своего рода второй по величине город внутри города, запретный для всех тех, кто не живет в его пределах или не имеет приглашения. В этом "запретном городе" находятся Императорский Дворец, посольства Великих Кланов и некоторые из самых древних и почитаемых храмов во всем Рокугане.

Город Удовольствий PLEASURE CITY [I12]

Город, известный как Дзакё Тоси, свидетельство пяти веков порока и разврата. Основание города и его первоначальная цель в значительной степени неизвестны и неважны, как и те, кто живет

в городе находят мало пользы от таких вещей, как ведение учета или сентиментальность. Для города такого размера, чтобы развиваться в ничейных землях требуется значительная финансовая поддержка, но кто может стоять за ним остается неизвестным. На протяжении веков с момента своего основания, Город Удовольствий стал известен всей Империи за разнообразие и качество его пороков, в том числе игорный бизнес, питейные заведения, дома гейш с дурной репутацией и любые другие сомнительные услуги для посетителей. Город имеет некоторое стратегическое значение, расположившись как бы на границе между землями Скорпиона и Альянса Трех Мужчин, альянс между Малыми Кланами Лисы, Воробья и Осы. Именно по этой причине Скорпион, под управлением Изумрудного Чемпиона Скорпиона, присоединил город в двенадцатом веке. До этого в городе бродило беззаконие, несмотря на усилия ограниченного числа Императорских войск, постоянно пытающихся обуздать худшие выходки города.

Рэйхадо Синсэй REIHADO SHINSEI [I15]

Ворона - существо с большим символическим значением в Рокугане, поскольку связано с Маленьким Пророком, Синсэем. Было сказано, что ворона сопровождала Синсэя и Семь Громы в Земле Теней до первого Дня Грома более тысячи лет назад, и что до того момента у ней было блестящее белое оперение. Путешествие по Землям Теней, и те силы, с которыми Синсэй и Громы столкнулись, заставило птичку перья почернеть, и её жертву помнят все, видевшие это. Кто построил Храм Синсэю - неизвестно, как и многое о Маленьком Пророке, но было сказано, что его поддерживают кэнку, странные люди-вороны, почитающие его. Точное местоположение храма является тайной, и даже те немногие, кто сумел найти не могут описать свое местоположение другим, но должны привести их туда. Легенда гласит, что только тот, кто чист сердцем и духом, найдет храм.

Сиска SISKA [I14]

Также известен как Город Мужества, Сиска является городом рода Аспидов расы Нага. Как воины и защитники расы Нага, Аспиды имеют больше общего с самураями Рокугана, чем их собратья, но это не значит, что они особенно близки. Из четырех крупных городов Нага, переживших Великий Сон, Сиска является гораздо менее поврежденным городом, из обнаруженных Рокуганом. Он пережил разрушительное действие времени, хотя некоторая деградация строений и населения естественно неизбежны. Как воины, Аспиды лучше подходили для сна, подготовившись к своему пробуждению с ожиданием при пробуждении вступить в большую войну. Именно по этой причине город пережил всё хорошо, хотя это не может быть известно наверняка. С тех пор, как Нага вернулись из Великого Сна, город Аспидов является одним из двух, наряду с городом рода Кобры, который регулярно видит людей, и часто посещаем горсткой Нага, которые остались пробужденными в Империи.

Храм Осано-O TEMPLE OF OSANO-WO [I13]

Самый большой и известный храм, посвященный Фортуне Огня и Грома в Империи, Храм Осано-О расположен к югу от Отосан Ути, недалеко от побережья Журавля. Монахи, придерживающиеся стрикта Осано-О, являются особенно воинственной и боевой группой, склонной к проявлениям силы и темперамента, чтобы действовать как Фортуна, почитаемая ими. Осано-О - особенно важная фигура в космологии рокуган, потому что был одним из первых великих смертных героев, кто возвысился до богов. По этой причине в дополнение к литаниям великих дел Хида Осано-О, совершенным им до его физической смерти, он почитаем героями и воинами по всей Империи. Это гарантирует поток паломников к великому храму, и кажется, досаждают его монахам больше всего на свете. В этом районе идут почти постоянные грозы, по крайней мере, один раз в день, что вместе со скалистым и сложным рельефом, тем не менее с пышной растительностью, превращает беспокойное путешествие по этой области в еще более трудное.

Тоси Рамбо TOSHI RANBO [I16]

Большую часть своей истории, Тоси Рамбо о Сиэн Ситэ Рэйгисахо, также известный как Город Насилия За Изысканность, был горячей точкой конфликта между Львом и Журавлем, чья общая граница проходила по городу. Город переходил из рук в руки множество раз, каждый раз кровавее и дороже, чем прошлый, но владение городом часто было делом чести. И Лев, и Журавль имеют исторические записи, которые указывают, что они являются законными правителями города, и арбитраж или посредничество никогда не могли определить, кто из них прав. Бесчисленные герои появлялись и умирали в захвате или обороне города, он усеян святынями тысяч людей, которые умерли в его пределах. После уничтожения Отосан Ути от рук Земли Теней, редкий момент сотрудничества между Чемпионами Льва и Журавля позволил Тоси Рамбо стать новым Императорским Городом. Это было место правления Императора Тотури III, последнего Императора династии Тотури, а также дом рассвета династии Ивэко вскоре после этого. После нового назначения города началось массовое строительство для размещения Императорских семей и многих частных усадеб

и посольств, которые возникли вокруг него, удвоив размера города почти в одночасье. Сейчас это один из крупнейших городов в Империи, соперничающий только Рёко Овари и портовым городом, окружающим Кюдэн Готэй.

Вякарана VYAKARANA I17]

Город Магии – это дом рода Кобры расы Нага, и является источником великой тайны и путаницы даже других людей-змей. Когда Нага вышли из Великого Сна, Кобра сделали это в заметно меньших количествах, чем другие рода (за исключением, конечно, обреченного Удава), и вскоре обнаружили, что их город был покрыт толстыми паутинами неизвестного происхождения. Многие из спящих Кобр погибли, и многие из Наг и их союзников не имеют ни малейшего представления, почему это произошло и что ответственно за такое. Так как людям Рокугана запрещено входить в город Нирукти Императорским указом, союзники Наг среди Единорога сделали Вякарану центром для своих операций в Синомэн Мори, и используют его в качестве точки контакта с несколькими бодрствующими Нага.

Географические особенности

Империя Рокугана – удивительно разнообразная с горами, равнинами, лесами и тропическими островами на сравнительно небольшой территории (по крайней мере, если сравнить с большим миром). Есть бесчисленное множество областей и географических особенностей, которые считаются важными для тех, кто живет рядом с ними, и полное перечисление займет целую книгу. Здесь представлены некоторые из наиболее значимых.

Перевал Бэйдэна или Перевал Сяматэ BEIDEN PASS / SHAMATE PASS [G1]

Горы Хребта Мира делят Империю пополам, отделяя почти непреодолимым барьером северный Рокуган от южного, его практически невозможно перейти с какой-либо значительной военной силой. Опытные люди небольшими группами могут пересечь горы, но большие караваны и значительные армии должны использовать несколько доступных перевалов. Большую часть истории Империи не было перевала больше или чаще используемого, чем Перевал Бэйдэна. Называемый Перекрестком Империи, Перевал Бэйдэна был единственным способом переместить что-то больше легиона через горы. Он был значительно больше, чем его ближайший конкурент Перевал Иути в южных землях Единорога. Из-за этого Перевал Бэйдэна также был местом многих великих сражений на протяжении веков, наиболее часто между Львом и Скорпионом, которые соответственно владели северным и южным концами.

В двенадцатом веке перевал был разрушен армией духов Стальной Хризантемы, заканчивая так называемую Войну Духов. Перевал не был никогда открыт снова, но в конце двенадцатого века самурай Мацу Хатакэ обнаружил гораздо меньший перевал в том же районе. Хатакэ разыскивал тех, кто убил его возлюбленную из клана Скорпиона, Сяматэ. Он встретил и убил девять человек, ответственных за ее смерть, пока не умер от ран. Перевал был назван в честь его потерянной любви, и до сих пор находится под защитой как Льва, так и Скорпиона, редкий пример сотрудничества, но другие считают, что такое не будет длиться долго.

Река Черный Палец и Река Темной Луны BLACK FINGER RIVER/RIVER OF THE DARK MOON [G2]

Эти две злобные реки впадают в Реку Последнего Стояния, которая отмечает границу территорий Краба. Две небольшие речки извиваются по Землям Теней, и с течением времени стали ужасными и ядовитыми.

По Реке Темной Луны можно ориентироваться, чем часто пользуются разведчики Хирума, считающие ее одним из самых опасных стабильных географических объектов на территории Земли Теней. Воды ее черны, как смоль, и ужасные деформированные растения растут по берегам, многие из них агрессивны и способны атаковать движущиеся цели. Говорят, что нельзя ничто спасти, что падает в воду ни человека, ни существо, ни демона. Однако, иногда существа выходят из воды, и как правило умирают от воздействия воздуха, но не раньше, чем причинят страшный урон чему-нибудь поблизости.

Река Черный Палец уходит глубже в Земли Теней, и никто когда-либо не пересек ее и вернулся невредимым. Большинство из них даже не возвратились вовсе, а те немногие, кто утверждает, что сделали это, были явно сумасшедшими, так что их словам не может быть доверия. Краб считает эту реку точкой невозврата. Все самураи должны повернуть от нее обратно к Империи или будут потеряны навсегда.

Перевал Плотника CARPENTER PASS [G3]

Иногда его называют "Маленьким Бэйдэном", Перевал Плотника является крупнейшим проходом через южные Сумеречные Горы. И поэтому, он широко используется Крабом для перемещения

войск через собственные провинции. Краб постоянно перемещает свои силы в нескончаемой кампании по удержанию в узде Земли Теней и Перевал Плотника - основной маршрут для этих перемещений. В тех случаях, когда другие кланы предлагали направить войска для усиления Стены Плотника, они также переправляли свои войска через перевал, давая Крабу широкие возможности для изучения и определения, являются ли они искренними в своем желании помочь, и если так, то смогут ли они действительно помочь. Из-за важности этих линий снабжения Краб тщательно поддерживает дорогу через перевал, гарантируя, что она является одной из лучших в Империи. Как и многие дороги, которые параллельны Стене Кайу, дорога через перевал Плотника часто заполнена торговцами и поставщиками, большинство спонсируется семьей Ясуки, пытающимися продать свой товар прохожих. Хотя большинство других семей Краба это несколько раздражает, доход от купцов из внешних посетителей помогает в финансировании усиления клана на Стене, поэтому они, как правило, не мешают этому.

Равнина Сердце Дракона DRAGON HEART PLAIN [G4]

Обширная открытая равнина, разделяющая провинции Дракона и Феникса, известна как Равнина Сердце Дракона. Несмотря на относительно прохладный климат, регион довольно плодороден, и многие из южных провинций могут посчитать расточительностью, когда такой регион не культивируется для производства продуктов питания. Те, кто так считает, не знакомы с регионом, который хорошо известен своими физическими странностями и духовной природой. Станные вещи встречаются на Равнине Сердце Дракона, не имеющие никакого отношения к миру смертных, и чье присутствие не может быть объяснено. Руины Сиро Тюда, бывший дом несуществующего клана Змеи, являются одной из самых опасных и сверхъестественно активных областей во всей Империи, и многие указывают на то, что эти руины - идеальный пример того, почему Равнина должна оставаться нетронутой, точно так, как была на протяжении веков.

Река Утонувший Торговец DROWNED MERCHANT RIVER [G5]

Эта река образует естественную границу между провинциями Льва и регионом, в целом связанным с кланом Дракона на севере, хотя Дракон технически не управляет этими землями. С южного берега из земель Льва можно увидеть земли Стрекозы вдаль, как раз перед Горами Дракона. Некоторые считают, что только наличие реки защищает Стрекозу от мести Льва, так как перемещение армии через широкую реку, как правило, занимает достаточно много времени, чтобы Дракон смог успеть ввести войска для защиты Стрекозы.

Название реки происходит от старой легенды. Предполагается, что во время рассвета Империи бандиты захватили торговца и его семью. Бандиты пытались и убили семью, утопив их в реке. Многие считают, что мстительный дух торговца еще скрывается в воде, стремясь наказать виновных. Хотя образованный самурай может отбросить это как суеверие, но иногда находят бандитов, разорванных в клочья без внятного объяснения. Крестьяне утверждают, что это дело рук призрака торговца.

Залив Землетрясучая Рыба EARTHQUAKE FISH BAY [G6]

Этот огромный залив отделяет старые провинции Краба от провинций Ясуки. Несмотря на частую прохладную погоду в этом регионе Империи, воды залива гораздо теплее, чем можно было бы ожидать, из-за вулканической активности под водами. Три раза за историю Империи сильное землетрясение, значительно более мощное, чем мелкие толчки, которые постоянно изводят регион, приводило к значительному увеличению температуры и убивало огромное количество рыбы. Хотя эти случаи привели к обильному числу рыбы в краткосрочной перспективе, они также приводят к ухудшению рыбы на более длительный срок, что Краб находит самым несчастным. Кроме того, эти случаи всегда предшествуют страшным событиям для Империи в целом, так что гибель рыбы в Заливе Землетрясучей Рыбы считается одним из самых зловещих предзнаменований.

Великая Стена Севера или Горы Северной Стены GREAT WALL OF THE NORTH / NORTH-ERN WALL MOUNTAINS [G7]

Этот горный массив, известный под двумя названиями, в зависимости от области или исторических фактов, служит эффективной северной границей Рокугана. Он полностью вмещает в себя провинции клана Дракона (которые называют свою часть, как Горы Дракона), а также клана Барсука и части владений кланов Быка и Феникса. Горы этой области выше, чем у Хребта Мира, и как правило холоднее. Тем не менее, они стабильнее, чем Хребет Мира, что делает их менее опасными для восхождения; Элементы вредят более своенравным путешественникам, когда делают осыпи или обвалы. По какой-то причине в Горах Северной Стены часто встречаются обширные плоскогорья, что делает эти горы немного проще для жизни (к счастью для клана Дракона). За Великой Стеной находятся обширные степи, занятые в основном различными племенами Ёбандзин, бежавшими из Империи при ее формировании. К северу и западу от них лежит пустыня, известная как Пылающие Пески.

Смотровая Гора LOOKOUT MOUNTAIN [G8]

Одинокaя гора сильно контрастирует со своим окружением и находится в центре большой равнины в провинциях Льва. Ее присутствие совершенно необъяснимо, и даже сюгэндзя, которые могут общаться с духами земли не могут объяснить, почему она тут стоит. Записи Икома говорят, что гора просто вырвалась из равнины, когда произошло невероятно мощное, но локализованное, землетрясение более тысячи лет назад, но это создает еще больше вопросов, чем ответов. Что Лев не знает, да и никто в Империи, кроме горстки людей, что гора была создана случайно, когда клан Феникса экспериментировал с невероятно мощной магической структурой, известной как Последняя Воля Исава.

Мори Исава MORI ISAWA [G9]

Хотя не такой большой, как Синомэн Мори, лес Исава - наибольший лесной массив, находящийся полностью в Империи. Он полностью находится в землях Феникса, и большая его часть - чрезвычайно таинственное и духовное место. Духов из разных сфер обнаруживали рядом с лесом. Сюгэндзя Феникса верят, что в лесу существуют порталы в несколько духовных сфер, однако никаких согласованных попыток их обнаружения не было сделано; Феникс считает это неприемлемым. Древесина из этого леса считается лучшей в Империи для создания свитков с заклинаниями, которые используют сюгэндзя. Из-за этого Исава разрешают заготавливать только небольшое количество древесины, тщательно ограничивая вырубку, чтобы обеспечить жизнеспособность леса в течение многих лет в будущем.

Равнины над Злом PLAINS ABOVE EVIL [G10]

Огромные и совершенно пустые дикие земли, Равнины над Злом называются так потому, что они примыкают к Землям Теней на юге. Несмотря на это, область остается в значительной степени пустой, и даже существа этого темного царства неохотно входят в регион. Поэтому Краб не осуществляет какого-либо существенного надзора и не держит укреплений в этой области, хотя разведчики Хирума следят за регионом. В дополнение к своей странной и почти потусторонней пустоте, область также является домом для причудливых руин, которые явно древние, но не похожи ни на одну известную в настоящее время до-человеческую цивилизацию. Самый популярный слух в том, что это руины Наг, и, хотя люди-змеи признают, что это вполне возможно, так как в этой области была предпринята неудачная попытка колонизации, но они не имеют никакой конкретной информации о этом.

Река Золота RIVER OF GOLD [G11]

Большую часть истории Империи эта река широко использовалась для транспортировки ценных товаров из земель Скорпиона во все порты, расположенные по морскому побережью Рокугана. Хотя эта торговля все еще существует и в наше время, Скорпион уступил контроль над многими из наиболее прибыльных участков реки. Из-за большой торговли Река Золота всегда была полна пиратами, а в разоренный войной XII век пиратство выросло очень сильно, так что река не использовалась годами в то время. Хотя усилия по очищению региона от пиратского влияния, как правило, приводят к казни большого числа преступников, большие торговые суда вскоре приманивают новые группировки.

Река Часа Волка RIVER OF THE HOUR OF THE WOLF [G12]

Река Часа Волка связан с редким примером больших культурных изменений в связи с трагедией. Она была местом битвы между кланами Льва и Скорпиона, которая была действительно впечатляющей по своим масштабам. Сама масштабность сил, стоящих друг против друга, и ярость их боя привели к огромному числу жертв. Было сказано, что десять тысяч самураев умерли в течение одного часа, час известный, как Час Волка. Река по близости, которая носила другое название в то время, окрасилась в багровый цвет от крови убитых и раненых. Вода несла кровь в другие населенные пункты и земли других кланов, где ужас о того, что произошло, был слишком большим. Бесчисленные сюгэндзя исчерпали себя, пытаясь очистить реку, и даже сегодня есть те, кто отказывается пить из нее, опасаясь, что остался какой-то след нечистых останков. Из-за ужаса этой бойни, Час Волка был переименован в Час Собаки, и с того времени река носила память о той страшной битве.

Река Нежданного Героя RIVER OF THE UNEXPECTED HERO [G13]

Проводимый Единорогом ежегодный фестиваль на этой странно названной реке проходит на месте знаменитой битвы, которую выиграл Единорог примерно через столетие после своего возвращения в Империю. Значительная сила существ Земли Теней обошла защиту Краба на юге и угрожала южным провинциям клана Единорога внезапным и ужасным нападением. Единорог ответил

так быстро, насколько это возможно, но преимущество внезапности был сильно, и существа угрожали прорвать линию и разорить сокровенные владения клана. В критический момент битвы одинокий фермер взял инструменты своего ремесла и вступил в бой, нанеся смертельный удар по важному лидеру существ. Это развернуло поток битвы против Земли Теней, и Единорог собрался с силами и одержал победу. По крайней мере один день в году все Единороги вспоминают доблесть простого фермера.

Равнина Семидневной Битвы SEVEN DAY BATTLE PLAIN [G14]

Эта большая равнина была местом массового сражения между объединенными силами подданных Императора и огромным легионом нежити под командованием страшного Заклинателя Крови Иутибана. Бой был длительным и очень дорогим, так как каждый солдат в армии Императора, кто пал, тут же был поднят Заклинателями Крови и присоединялся к врагу. Среди многих героев и злодеев дня был ронин по имени Рэйтин, человек-волна, который ранее был ценным разведчиком против Заклинателей Крови до того, как они двинулись на город Рёко Овари Тоси. Когда же семь дней битвы закончились и Иутибан был побежден, за свое участие в битве Рэйтину позволили создать собственный Малый Клан, клан Зайца.

Синомэн Мори SHINOMEN MORI [G15]

Все в Империи знают, что Синомэн Мори является крупнейшим и наиболее плотным лесом во всем мире. Он в несколько раз больше любого леса в Империи, и его глубины никогда не были полностью изучены. В его обширном пространстве на сотни квадратных миль никогда не видели ни одного человека. Даже раса Наг, живущие почти полностью в его границах, так полностью и не изучили его тайны. Те, кто изучал загадки леса, считают, что он может быть пристанищем для нескольких стабильных проходов в другие духовные миры. Такие случаи чрезвычайно редки, но на такой обширной территории, покрытой лесом, никто не может этого отрицать.

Горы Хребта Мира SPINE OF THE WORLD MOUNTAINS [G16]

Наиболее непроницаемый горный хребет в Империи, несомненно, Горы Хребта Мира, которые аккуратно делят Империю и отделяет половину Великих Кланов от своих коллег. Некоторые считают, что существование этой горной гряды помешало больше войнам, чем любая другая сила, но такие утверждения не могут пройти проверку подлинности. Горы Хребта Мира крайне высокие, и менее стабильные, чем большинство других в Империи. Несмотря на то, что существуют районы, в которых не было инцидентов в течение многих десятилетий или столетий, те, кто исследуют дикие части гор, быстро находили районы, подверженные лавинам и оползням. Только самые опытные альпинисты могут пересекать горы с безнаказанностью.

Равнина Альянса Трёх Мужчин THREE MAN ALLIANCE PLAIN [G17]

Эта относительно ничем не примечательная равнина, не особенно плодородна или имеет какое-либо стратегическое значение, но тем не менее это горячая точка в южной Империи из-за границ, которые через нее проходят. На протяжении веков по равнине проходила граница между провинциями Скорпиона и землями, контролируемые альянсом трех Малых Кланов, Воробья, Лисы и Осы, известный как Альянс Трёх Мужчин. И равнина была местом всех основных столкновений между этими двумя силами. Скорпион всегда значительно преобладал по силе по сравнению даже с объединенной армией Малых Кланов, но благодаря удивительным тактикам и сотрудничеству Альянса всегда удавалось не допустить, чтобы Скорпион искоренил тех, кого считал незначительным раздражением в своих сложных схемах. В XII веке клан Осы, а потом и клан Лисы вошли в клан Богомола в качестве семей, но они всё еще поддерживали тесные и теплые отношения с кланом Воробья, и появление Альянса Малых Кланов означало, что Воробей не остался один лицом к лицу со Скорпионом.

Река Три Стороны THREE SIDES RIVER [G18]

С исторической точки зрения Река Три Стороны наиболее горячо оспариваемый водоем во всей Империи. Благодаря своему расположению, на реку заявляли права в разное время Лев, Журавль и Скорпион, это было жизненно важным компонентом торговли каждого клана. Хотя три клана часто были врагами, были долгие периоды времени, когда река считалась нейтральной и они неохотно сотрудничали в ее использовании. Однако, неизбежно один клан в конечном итоге пытался аннексировать реку и конфликт возобновлялся.

Приливный Переход TIDAL LANDBRIDGE [G19]

Этот естественный переход является основным средством пересечения Залива Землетрясучая Рыба. Он соединяет основные провинции Краба с южными владениями Ясуки и Журавля, включая ряд влиятельных имений Дайдодзи. Как и подобает его названию, переход появляется только когда

вода уходит во время отлива, и тогда его можно быстро пересечь без труда (если не считать грязь с морского дна). Во время прилива он полностью погружается на глубину более двадцати футов, что делает невозможным ходить по нему. Во время прилива через него могут легко ходить суда, трафик через регион тщательно регулируется Хиды на западном берегу и Дайдодзи на восточном.

Переход является местом необычного сотрудничества между Хиды и Дайдодзи из-за известного инцидента века назад. Третий сын Чемпиона Краба был тяжело ранен и войска под его командованием находились под угрозой полного уничтожения из-за нападения мощного они. Он выжил, потому что даймё Дайдодзи и его охотничий отряд пересекли Переход и отвлекли демона. Даймё Дайдодзи бился с демоном пока волны не поглотили их, позволив Крабу эвакуировать раненого господина. После отлива нашли только шлем даймё Дайдодзи, и с тех пор Хиды благоговейно поддерживают святыню его памяти на западном берегу Перехода.

Коварный Перевал и Горы Раскаяния TREACHEROUS PASS & THE MOUNTAINS OF REGRET [G20]

Этот опасный перевал - основной маршрут через Горы Раскаяния, небольшой горный хребет, расположенный к северу от Отосан Ути. Горы отделяют провинции Феникса от Императорского Города, и в основном находятся за пределами владений любого клана. Феникс владеет рядом значительных мест к северу от перевала, а Богомол господствует над ранее ничейным Городом Драконовой Стражи в южной части, и нет никаких серьезных поселений или владений на протяжении самого маршрута. Возможно по причине, что они нестабильны и особенно опасны. Цикл замораживания и оттаивания льда на вершине пиков приводит к частым оползням, и периодически приходят отчеты о гоблинах и ограх в этой области на протяжении веков. Некоторые сюэгэндзя считают, что в них есть скрытые питательные среды для этих существ где-то глубоко внутри пещер и горных долин, но даже самые тщательные поиски не смогли найти их.

Сумеречные Горы TWILIGHT MOUNTAINS [G21]

Один из самых южных горных хребтов в Рокугане, возможно, также самый старый и имеет более низкие и менее зубчатые пики, чем Хребет Мира или Северная Стена. Вообще говоря, это означает, что скалы и горные долины глубже, и часто скрывают в своих нишах странные вещи.

Долина Двух Генералов VALLEY OF TWO GENERALS [G22]

Это место одного из величайших сражений между Львом и Журавлем, кланами, которые были не в ладах большую часть истории Империи. Ранее безымянная долина была полем битвы для целой армии Льва, которая столкнулась с равным количеством войск из провинций клана Журавля, что делает ее одним из крупнейших сражений, которые произошли между III и XI веками. Битва бушевала в течение семи дней, нарастая и убывая, и тысячи потеряли свои жизни. В заключении битвы генерал Мацу столкнулась с генералом Какита в личном бою, и, хотя Мацу победила, она умерла от ран несколькими мгновениями позже. Чести и жертвы двух офицеров оказалось достаточно, чтобы закончить битву, и оба клана позже совместно возвели святыни их памяти в долине.

Стена Над Океаном WALL ABOVE THE OCEAN [G23]

Хотя некоторые считают эти горы частью хребта Сумеречных Гор, много записей идентифицируют их как отдельный хребет. Даже меньше, чем Горы Раскаяния, Стена над Океаном полностью ничем не примечательна, и служит в основном как естественный барьер между Крабом и Журавлем.

Озеро и Равнина Белый Берег WHITE SHORE LAKE & WHITE SHORE PLAIN [G24]

Равнина Белый Берег находится там, где армии Единорога через несколько дней после возвращения в Империю столкнулись с армией Скорпиона на поле боя. Борьба была напряженной, но неожиданно мощь кавалерии Единорога выиграла день, и Скорпион был ловко побежден. Очень скоро после окончания битвы пришло послание из Императорского Города, что Единорог утвержден в своих правах потомков клана Ки-Рин при поддержке Журавля и был принят Императором в Великие Клань. Равнина Белый Берег немного развилась, лишь несколько деревень появились на побережье великого озера Белый Берег, которое доминирует в области. Озеро, по слухам, населено разумными существами, называемые Нингё, живущими в его глубинах, но это считается ничем более, чем крестьянским суеверием.

Примеры источников приключения: Вызов, Фокус, Удар

В этом разделе находится ассортимент коротких источников приключений, представленных в определенном формате. В каждом случае потенциальное приключение предлагается в трех секциях. "Вызов" представляет основные положения, "Фокус" предлагает осложнение или исследование сценария и "Удар" указывает, как персонаж должен иметь дело с этим, а также предлагает

неожиданные повороты, чтобы сохранить игроков в неизвестности.

Эти сценарные источники разработаны универсальными и неопределенными, что позволяет ГМ легко использовать их в соответствующих приключениях. Зависит от ГМа, как, где и когда этот сценарий сработает, и насколько он будет заполнен интересными NPC и описаниями. Кроме того, важно отметить, что участие персонажа в Вызове, Фокусе и Ударе может иметь место практически в любой момент и в любой форме. Персонажи могут быть одними из тех, кто упомянут в Вызове, или знают кого-то в Фокусе, или окажутся на месте как раз перед Ударом. Используйте их в качестве вдохновения для ваших собственных приключений, или изобретайте свои собственные ВФУ (CFS) и стройте свой эпос вокруг них.

Всё, что не ALL THAT IS NOT

- **Вызов:** Писец Асако, сошедший с ума от слов на пророческом свитке, вырывает свои глаза и язык в приступе необъяснимого безумия. Элементарные Мастера Феникса стремятся скрыть это событие, но молва распространилось и слухи уже достигли столицы.
- **Фокус:** Реакционные советники, близкие к Императору, кричат о закрытии библиотек Асако, так как явно ничего хорошего от них не может быть. Придворные из различных кланов борются за свои решения проблемы, чиня споры и бедствия при внутренних дворах. Некоторые даже утверждают, что их собственные кланы могли бы сделать лучше работу по защите Империи от "неведомых" магических секретов.
- **Удар:** А в это время пророчество ждет тех, кто мог бы прийти, чтобы предотвратить приход ужасных событий.

Своей Собственной Рукой BY MY OWN HAND

- **Вызов:** Печально известный правитель одного из районов клана Краба, раздосадованный объяснениями постоянной бедной продукцией своих владений, заключает сделку с казначейством Журавля. В обмен на кредит в 2000 коку риса Краб должен предоставлять услуги десятка элитных самураев Краба, чтобы не выплачивать проценты по займу, при этом выплачивая основной заём в течение пяти лет.
- **Фокус:** По дороге Крабы попали в засаду и были убиты, с тактикой значительно лучше, чем у бандитов или бакэмоно. Правитель Краб не в состоянии объяснить гибель своих людей и теперь у него большая проблема. Процент должен быть выплачен Журавлю и пополнение сил на Стене Кайу будет только уменьшать силу его владений. И конечно же, основной кредит тоже должен быть погашен.
- **Удар:** Когда прибывает пакет в поместье правителя с сломанным оружием внутри, остатками оружия его погибшей элитной гвардии, правитель считает сэппуку, как единственный возможный вариант... если кто-то не сможет узнать правду о засаде.

Тщательно подготовленный план CAREFULLY INLAID PLANS

- **Вызов:** Группа голодных ронинов захватила небольшую деревню в заложники, в том числе сюгэндзя, монаха и двух монахинь.
- **Фокус:** Не желая рисковать жизнями духовенства, местный магистрат ведет переговоры об их освобождении, предлагая лошадей, коку и иные ценности ронинам.
- **Удар:** Если выкуп будет доставлен, ронины используют эту тактику снова и снова. Но единственная альтернатива может привести к смерти заложников.

Проклятый THE DAMNED

- **Вызов:** Небольшая отдаленная деревня страдает от постоянных видений потерянного духа, ищущего что-то или кого-то. Жители не знают духа и то, про что он говорит, но ищут способ избавиться от его постоянных посещений.
- **Фокус:** Местный правитель далек от мук своих подопечных и не считает бродячих духов большой проблемой. Таким образом, никого не отправили для исследования призрака.
- **Удар:** Деревенский староста, утомленный ужасом, который его односельчане должны терпеть, выискивает ведьму чтобы наложить проклятие на бездушного и несправедливого господина.

Тьма порождает Тьму DARKNESS BEGETS DARKNESS

- **Вызов:** Пара самураев попала в засаду и были захвачены бандитами (возможно, пьяные или просто отчаянные). Избитых самураев наконец освободили после того, как бандиты обрезали им хвосты на голове и сломали их мечи.
- **Фокус:** Обесчещенные и униженные самураи решили не совершать сэппуку. Вместо этого они переоделись монахами и отправились на поиски мести.

- **Удар:** Оставляя за собой следы бойни, которую нельзя описать кроме как бесчеловечной, два "монаха" путешествуют по Рокугану, ища несправедливость и наказывая виновных, баламутя население и привлекая внимание к гнилому дну Империи. Вскоре они сами были отмечены как опасные преступники.

Отдай мою жизнь... TO GIVE MY LIFE...

- **Вызов:** Опальный самурай переходит с места на место, ища искупления или целенаправленного существования.
- **Фокус:** Скорпион находит самурая во время эпизода крайней пьянства. Выслушав печальную историю самурая, Скорпион дает надежду...
- **Удар:** Одев самурая в свою одежду, Скорпион убивает его и оставляет его тело на видном месте для обнаружения магистратами. Скорпион, ныне "мертвый", может сейчас действовать таким образом, чтобы быть более полезным своему клану. Тем не менее, опальный самурай мог иметь врагов или членов семьи, которые искали его...

Слава превыше Чести GLORY BEFORE HONOR

- **Вызов:** Генерал Лев, движимый эго, нападает на крепость Журавля на границе. Произошла короткая стычка и сотни остались лежать ранеными или убитыми с обеих сторон.
- **Фокус:** Члены клана Льва, не способные наказать генерала открыто, обвиняют Журавля при Императорском дворе, осуждая действия клана и открывая старые раны. Журавль в шоке от предосудительных действий Льва и сосредоточивает свою политическую машину, не оставляя надежды на мир.
- **Удар:** В призывах к новой эпохе мира Император отказывается принять чью-либо сторону. Как огонь разгорается, условия при дворе ухудшаются и разговоры об открытой войне переходят из ропота в крик.

Сердце Тьмы HEART OF DARKNESS

- **Вызов:** Благочестивый и набожный даймё позволяет путешествующим монахам остаться в своем имении в течение нескольких вечеров и даже разрешает использовать семейный храм для аскезы.
- **Фокус:** На второй вечер несколько слуг, живущие в крепости правителя, сильно заболели. Собственные священники правителя не в состоянии объяснить причину болезней. Они обращаются к гостящим монахам за помощью.
- **Удар:** Оставшись наедине с больными, монахи выполнили махо ритуал, вытянув души больных и создав нечестивых ревенантов из их безжизненных тел.

Приглашение AN INVITATION

- **Вызов:** Молодой дзи-самурай получает приглашение от неизвестного правителя в отдаленный замок.
- **Фокус:** Путешествие в замок является долгим и трудным, полное ловушек и трюков. Тем не менее, они не смертельны.
- **Удар:** Когда самурай наконец прибывает в замок, он оказывается иллюзией призраков, беспокойных от долгого забвения.

В конце времен IN THE END OF TIMES

- **Вызов:** Пророк предсказывает многие вещи, в том числе события, которые будут разворачиваться в конце времен.
- **Фокус:** Местный самурай считает его сумасшедшим, особенно когда его слова возбуждают крестьянские волнения.
- **Удар:** Тогда одно из его пророчеств сбывается...

Ложь и еще больше лжи LIES AND MORE LIES

- **Вызов:** Пожилой и полный раскаяния трикстер Скорпион посещает мудреца Феникса низкого ранга. Скорпион провозглашает, что хочет облегчить свою душу за грехи своего клана. Прежде чем умереть, он отдает мудрецу дневник, содержащий загадки и полуправды.
- **Фокус:** Феникс, одолеваемый любопытством, прячется в своем храме и изучает дневник. После нескольких месяцев чтения, он натывается на отрывок о проклятой крови Ёго, всё еще присутствующей в семьях Феникса. Полагая книгу правдой, мудрец представляет работу своему господину.
- **Удар:** Не зная, что дневник указывает на его собственного господина как потомка Ёго, мудрец представляет работу в зале, заполненном учеными Асако и Исава.

Местная Легенда LOCAL LEGEND

- **Вызов:** Ходят слухи о ронине, который показывает мастерство клинка далеко за пределами своих лет и обучения.
- **Фокус:** Его дурная слава предшествует ему. Везде где ронин путешествует, крестьяне оказывают ему внимание и другие ронины умоляют его обучить их.
- **Удар:** Неохотно ронин берет себе ученика, и вскоре небольшая группа учеников следует за ним из деревни в деревню. Молва скоро достигает локального даймё... который не очень счастлив слышать об этом бродячей армии/додзё.

Девять хвостов NINE TAILS

- **Вызов:** Прекрасная девушка из другого клана сблизилась с самураем, обняв его. Утром девушка ушла, и никаких признаков ее существования не было найдено. Другие самураи из его окружения не помнят ее, город не имеет никаких записей о ее прибытии, и ее собственный клан отрицает ее существование. Пропало оби самурая, но больше ничего не произошло.
- **Фокус:** Девять месяцев спустя девушка появляется во сне. Самураю поручено отправиться в небольшой храм неподалеку и посмотреть на знак от Небес, и он найдет его в форме кричащего ребенка. Ребенок будет завернут в его оби. И по всей видимости ребенок его.
- **Удар:** "Девушка" - это кицунэ, микоками или другие магические существа, которые влюблялись в самураев и желали иметь от них ребенка. Ребенок этот волшебный и особый, и многие противники придут за ребенком для того, чтобы положить конец его непорочному существованию. Если ребенок доживет до совершеннолетия, пророчество сбудется - и самурай будет награжден за свою веру, может быть, даже возможностью присоединиться к своей жене-духу в ее бессмертии.

Северяне NORTHMEN

- **Вызов:** Путешествующий незнакомец посетил чайный домик в небольшой деревне Единорога. Он говорит на неизвестном языке и его манеры - иноземные и неузнаваемые.
- **Фокус:** Каждый избегает его в замешательстве и, возможно, в отвращении, но никакого вреда не наносят ему, пока в чайный домик не входит пьяные самураи. Сначала они оскорбляют его, а потом пытаются применить насилие.
- **Удар:** Неизбежная драка переходит в громкую пламенную магическую вспышку внутри чайного домика. Когда дым рассеивается, самураи мертвы, а также несколько невинных крестьян. Незнакомца не нигде не могут найти...

Наивный NAÏVE

- **Вызов:** Молодой самурай, слишком неопытный, чтобы правильно руководить, наследует замок и более 1000 подданных. Среди них сенешаль, озлобленный отсутствием повышения, и коррумпированный советник, который обязан слишком многим милостями господину другого клана.
- **Фокус:** Подавляющие проблемы постоянно сваливаются на молодого господина. Каждый раз, когда он думает, что уберет дела своей семьи от опрометчивого решения, он на самом деле ухудшает качество жизни для своего народа.
- **Удар:** Сенешаль и советник объединяют усилия в попытке оградить молодого господина от плачевного состояния своих земель и людей, пока не стало слишком поздно...

Одна из частей убить Билла ONE PART KILL BILL

- **Вызов:** Придворный Журавль совершенно позорит и унижает самурай-ко Мацу при дворе. Будучи значительно ниже его статуса, она проглатывает позор и оставляет двор.
- **Фокус:** Возвращаться домой стыдно, и Мацу замыслила отомстить Журавлю.
- **Удар:** Темной и дождливой ночью, самурай-ко появляется в доме Журавля, одетая как ронин... ее ум заиклен на планах убийства.

Предложение Мира A PROPOSAL OF PEACE

- **Вызов:** На пути к встрече о мире делегаты попали в засаду и были убиты, а их тела остались в качестве сообщения и предупреждения.
- **Фокус:** Изумрудный и Нефритовый Магистраты посланы для расследования, но накал страстей при дворе уже лихорадит.
- **Удар:** Когда от Магистратов ничего не приходит, это начинает выглядеть как будто кто-то хочет этой войны...

Без чести, без славы WITHOUT HONOR, WITHOUT GLORY

- **Вызов:** Молодой самурай провалил свою церемонию гэмпуку и опозорил семью. Из-за его возраста господин отрицает его право на сэппуку, и вместо этого изгоняет из клана.
- **Фокус:** Став ронином, молодой самурай должен теперь научиться заботиться о себе. Он быстро учится использовать свой меч для пропитания, берясь за работу охранника и в конечном итоге служит мышцами для босса преступной группировки (оябун).
- **Удар:** Во время посещения отдаленной деревни, младший брат самурая был сражен бандитами из банды оябуна. Узнав об этом, опальный ронин должен выбрать между семьей, которая его изгнала, и семьей, которая кормит его.

Полный пример приключения: Турнир Самураев

Роб Хобарт Rob Hobart (на идеях Парвез Юсуфджи Parvez Yusufji)

Это приключение базируется на основе концепции "Приглашение", описанной ранее в этой главе, и предназначено для представления игрокам мира Легенды Пяти Колец, а также работы уголовных расследований в Рокугане (которое значительно отличается от такового в нашем мире). Приключения строятся вокруг концепции нарастающего напряжения между двумя кланами, Дракон и Феникс. Однако, если это не вписывается в концепции ГМа для Рокугана, можно легко использовать два других клана с небольшими изменениями имен.

Семьи Исава и Асако решили попытаться разрядить эту напряженность, организовав так называемый "Турнир Самураев" в землях Феникса. Этот турнир будет конкурсным, а не бугэй навыков. Скорее, это будет проверка придворных и мирных навыков участников, тех, которые добавляют гармонию и красоту Империи - поэзия, живопись, танец и так далее. Таким образом, Исава надеются убедить остальную часть Империи, что мир предпочтительнее войны.

Эти благородные планы будут прерваны жестоким преступлением - хозяин, Асако Сидзу, будет убит. Сначала будет казаться, что вспыльчивый Дракон, Мирумото Рай, является виновником. Рай будет говорить о своей невинности, но не сможет предоставить алиби для себя, у него уже есть другое преступление - тайный роман с замужней женщиной, Додзи Айко. Пораженный Рай попал в затруднительное положение, он не хочет опозорить свою настоящую любовь, но и не хочет быть ложно обвиненным, что опозорит семью Мирумото и, возможно, вовлечет Исава в войну против Дракона.

И задачей персонажей будет попытаться очистить имя Рай. Настоящий преступник на самом деле самурай Сиба по имени Рэйкун, младший брат которого был убит во время недавней пограничной стычки. Рэйкун сходит с ума от горя и хочет заставить остальную часть клана Феникса поддержать войну против Дракона, независимо от цены.

Так как это не приключение, ориентированное на бой, параметры не предусмотрены для большинства NPC. Кульминацией сценария должен стать момент, когда персонажи дают показания, перед тем как суд либо оправдает, либо обвинит Мирумото Рай. Если персонажи знают достаточно, они могут обвинить Сиба Рэйкун, который будет требовать поединка, чтобы очистить свое имя. Одному из обвинителей придется столкнуться с ним в поединке... если они все - сюэндзя и придворные, то в этом случае они могут призвать чемпиона.

Приключение предполагает, что персонажам будет по крайней мере интересно, что происходит на Турнире Самураев. Если у них нет каких-либо личных мотивов, вам может потребоваться переделывать приключение, чтобы обеспечить больше зацепок для повышения их интереса.

Начало истории

Турнир проходит в Аодзирой Оку Сиро, Замке Бледного Дуба, расположенный в провинции Кю-укай в землях Феникса. Замок известен как место захоронения Императора Хантей XVII, который пренебрег традициями и потребовал, чтобы его не кремировали, а похоронили в поле неподалеку от места рождения его любимой. Рядом с замком расположены Равнины Бледного Дуба, плодородные сельскохозяйственные земли между великим лесом Исава Мори и горами Феникса.

Персонажи, как предполагается, были приглашены для участия в турнире "самурайских добродетелей". Персонажи-ронины, если таковые имеются, можно предположить, напросились сами на приглашение, в конце концов Феникс не столь враждебен к ронинам как некоторые из других кланов.

Когда персонажи прибывают, главный зал Замка Бледного Дуба украшен праздничными баннерами. Тонкие деревянные стены зала были раздвинуты, чтобы показать внутренний двор и сад замка, где растет великий дуб, якобы на том самом месте, где был похоронен Хантэй XVII. Многие самураи прогуливаются по саду, любясь могучим деревом, в то время как другие самураи в зале посещают столы, заполненные рисовыми сладостями, суши и другими продуктами питания. Скромные слуги бегают с подносами чая и сакэ. Также присутствует труппа артистов Журавля, играя легкую и приятную музыку на бива, барабанах тайко и сямисэн.

Это возможность для персонажей побеседовать с другими различными самураями NPC на турнире (смотри ниже "Список гостей").

В конце концов хозяин мероприятия, Асако Сидзу, появляется в зале. Он - простой безукоризненно одетый мужчина лет тридцати. Все кланяются в приветствии, и он приветствует самураев краткой речью. "Почтенные гости, я приветствую вас в Аодзирой Оку Сиро, и на нашем скромном турнире. Однако, на самом деле, это не соревнование, а праздник, прекрасный показ самурайской добродетели. И тем не менее, это не соревнование дуэли или боя". Некоторые выглядят удивленными и быстро скрываются за веерами, проходя между некоторыми из посетителей. "Вместо этого, мы собрались здесь, чтобы напомнить себе, что путь самурая также является одним из культуры. Самурай не должен биться на поле боя, чтобы доказать, что он почтенный и опытный. В мирное время существует много других способов для самурая служить своему господину с отличием. Исава и мы, Асако, всегда почитали мир, с момента основания Империи. Это наша честь - служить Империи и Императору как хранители знаний и защитники хэймин, и мы знаем, все кланы понимают и разделяют наше стремление к миру, особенно сейчас". Он обводит глазами на мгновение буси Дракона и Феникса в комнате. "Соревнования будут в поэзии, живописи, танце и чайной церемонии. Знаменитый специалист Додзи Юдзиро будет судить первые два конкурса, а заслуженный придворный Исава Масахиро будет судить вторые два конкурса. Но прежде, чем начнется конкурс, давайте потратим некоторое время на знакомства друг с другом. Напомним себе, что в то время как мы должны бдительными против врагов Императора, мы не должны быть врагами друг другу. Мы - братья, граждане одной Империи, служащие одному Императору." Асако поднял чашку сакэ с тостом. "За Императора!"

Ни один почтенный самурай не откажется от такого тоста. После тоста проходит еще некоторое время, пока различные гости ходят вокруг, говорят и сплетничают, разделяя последние новости и разведывая других конкурсантов. Опять же, это возможность для вас ввести различных NPC, перечисленные ниже. Вы также можете использовать NPC для сплетен и разговора, чтобы ввести в игру какие-либо крупные политические слухи и события, которые являются частью основной сюжетной линии вашей кампании.

Список гостей

Ниже приведен список известных и интересных NPC, присутствующих в Замке Бледного Дуба. Кроме них, будут присутствовать около двадцати менее значимых придворных и самураев, в основном Фениксы, так что вы должны чувствовать себя свободно в импровизации дополнительных NPC, чтобы история соответствовала с вашим собственным видением Рокугана. Можно предположить, что обычные NPC имеют 1 ранг Проницательности или максимум 2 ранг, с параметрами по мере необходимости.

Асако Сидзу, даймё Аодзирой Оку Сиро. Сидзу прост лицом, но говорит хорошо гладкой образованной речью (преимущество Голос). Он страдает от тенденции быть поверхностным и немного властным и будет иногда подчеркивать свои мысли о "мире и братстве", что все находят раздражающим. Не то, чтобы кто-то мог что-то сделать, но страдают от этого, Сидзу является провинциальным даймё с Статусе 6.0 и по рангу выше всех остальных в замке. Он также имеет тенденцию винить за всё семью Мирумото, которые нечто вроде короткого замыкания для его усилий по достижению мира. Сидзу является вдовцом - его жена Каорин умерла при родах несколько лет назад. Оба его ребенка (у него сын Сокуто и дочь Каорин) обучаются далеко в школах Феникса.

Исава Масахиро, каро и придворный. Масахиро является каро Сидзу (канцлер), а также помогает поддерживать работу замка и выступает в качестве связующего звена между своим даймё и семьей Исава. Ему около 30 лет, красивый, но немного полненький, носит длинные волосы, завязанные в свободный хвост, в стиле Журавля. (Он прошел обучение в школе придворных Додзи, а не в школе Феникса.) Его жена, Исава Сукими, хорошенькая, но маленькая и робкая женщина, сюгэндзя, следует за ним и подкрепляет то, что он пытается сказать или сделать. Масахиро является верным и истинным слугой как своему даймё, так и семье Исава, и будет неуклонно проталкивать повестку дня Исава (мир, примирение и честь). Не имеет недостатка характера своего даймё, и лучше подготовлен в придворных искусствах, он знает, когда нужно отступить и сменить тему. Он очень умен в поиске разговорных тем, с которыми обращается к своей аудитории. Большинство персонажей должны принять его как приятного и обаятельного человека.

Асако Кейко, историк. Кейко - хорошенькая тихая молодая женщина, состоящая в браке, 21 год. Она - придворный историк Асако Сидзу, и обучалась школе Хранителей Мудрости. Кейко спокойная и информированная молодая женщина, очень добросовестная и правильная. Однако, с ней был связан скандал, три года назад она была обвинена в махо Инквизитором Феникса. Хотя позже она была реабилитирована от всех обвинений, осадок от сплетен и слухов остается.

Исава Хицукава. Спокойный элегантный пожилой человек, приближается к пенсионному возрасту. Он - сюгэндзя Воздуха с глубоким интересом к духам и Фортунам, и хорошо знаком с Тао

Синсэя. Хицукава в значительной степени свободен от эмоциональных проблем или привязанностей, на самом деле, он находится на пути к монашеству. Очень информированные или эрудированные персонажи найдут его приятным и образованным собеседником. Он будет поддерживать позицию Исава, но делает это с меньшей энергией и страстью, чем другие, предпочитая использовать притчи и острые цитаты из Тао.

Сиба Рэйкун, озлобленный офицер. Рэйкун - холодный суровый человек, находящийся в середине двадцатых годов, мускулистый и быстрый, с белым зарубцевавшимся шрамом от катаны на внешней стороне одной руки. Он будет вежлив, но отдален, для большинства людей не из своего клана и холодно враждебен к Драконам (но не выходя за пределы этикета). Рэйкун - тайса (капитан) в армии Феникса, и был приглашен сюда, потому что всегда был покорным слугой Исава. Тем не менее, что-то изменилась. Его младший брат Токаро, с которым у него были кармические узы, погиб в пограничной стычке с Драконом летом прошлого года. Теперь Рэйкун является человеком, исполненным горечи и холода, гнойной ненависти, ненависти к собственному клану, как и к Дракону. Рэйкун возмущен тем, что Исава и Асако ищут мир, когда как он считает, что они должны стремиться отомстить и победить. Если бы они потеряли, как и он, тогда возможно они бы поняли... Он, как правило, не показывает своих истинных чувств персонажам, но, если некоторые из них также покажут враждебность к клану Дракона, он может высказать немного правды, по крайней мере о смерти своего брата.

Додзи Юдзиро, великолепный художник. Юдзиро - тонкий, почти женственный мужчина с красивым мелодичным голосом. Он одевается в кимоно придворного высшего великолепия, а белизна его длинных, тщательно стилизованных волос ослепляет. Он известен и знаменит как мастер Какита, поэт и художник, мастер слова и кисти. Юдзиро здесь в желании помочь Исава в поисках мира. Каждое его слово и жест - рассчитанный акт совершенства, даже больше, чем большинство самураев, он носит публичную маску, и нет ничего естественного или спонтанного о нем. Он обаятелен, но это искусственное обаяние, украшающее лицо. Он никогда ничего не делает или говорит без цели. А также ему наставила рога его жена Айко. Юдзиро не знает об этом - его блестящие навыки в чтении и манипуляции другими не распространяются на его собственную жизнь, и он просто предполагает, что его жена так же достопочтенна и послушна, как и он.

Додзи Айко, неудовлетворенная жена. Жена Юдзиро - очень красивая и энергичная женщина, полная огня и искорок, существенно отличается от холодного самоконтроля мужа. Она будет небрежно флиртовать с любым красивым или обаятельным человеком, который окажется на ее пути, хотя она старается не говорить ничего такого, что нельзя свести к простой шутке. Айко имеет страстное сердце и скучает до слез со своим элегантным расчетливым мужем. В прошлом году у нее был бурный тайный роман с Мирумото Рай, и она будет использовать эту встречу как возможность продлить его.

Мирумото Рай, раздраженный буси Дракона. Этот молодой буси Дракона - тью (лейтенант) в армиях клана Дракона. Он - худой и коренастый, красивый чистом и точном образом. Его темные глаза часто моргают с умилением, и ему трудно долго выдержать разговоры о придворных, Рай - человек войны, а не двора. Однако, у него есть артистический талант, как и многих Драконов, Рай - "самурай-поэт" и часто составляет хайку в своей голове, практикуя ката с мечом. Он здесь не своей воле. Дракон получил приглашение на этот турнир вместе со всеми, и была очередь Рай, кому выпал долг присутствовать. Он получил указание саботировать любые дипломатические усилия Исава. Тем не менее, вскоре после своего прибытия присутствие Додзи Айко катастрофически отвлекло его от обязанностей.

Икома Кацу, бард и историк Льва. Основной представитель Льва низок ростом с плоским лицом с большими несуразными руками и волосами, побритыми и закрепленными в строгой самурайской традиции. Он говорит медленно и осторожно, с большим достоинством и весом, и всегда приводит примеры великих самураев и знаменитых сражений для подтверждения каких-либо своих утверждений. Кацу будет противодействовать миротворческим усилиям Исава. Тем не менее, он будет делать это гораздо более квалифицированно, чем Мирумото Рай или Сиба Рэйкун, относясь ко всем с предельной вежливостью и уважением, и используя осторожные и тонкие приемы риторики, чтобы склонить к своему мнению.

Баюси Эдзиро, придворный Скорпион. Этот небольшой невзрачный человек носит деревянную мэмпо (маска), которая скрывает все его лицо, кроме рта и глаз. Его рот, как правило, улыбается, и он всегда говорит в дружественной и доверительной манере. Он представится каждому гостю в замке, и задаст всем персонажам наводящие вопросы о целях, задачах и прошлом, но никогда не переступит через рамки приличий. Тот, кто говорит с Эдзиро, чувствует, что он знает о них всё.

Хида Фуя, посетитель Краба. Это человек обычного размера, в отличие от многих Крабов, но его манеры очень типичны для Краба, громкий, грубый и дерзкий. У него одна нога деревянная и не хватает правой руки до локтя. Так как от него больше нет пользы на поле боя, клан Краба использует его в качестве дипломата, посылая на различные придворные собрания, считающиеся неважными. Фуя относится к этому "турниру", не более чем к шансу поесть хорошую еду и выпить много

сакэ. И если представится шанс, он с радостью расскажет об ужасной битве, в которой потерял конечности.

Синдзё Агуи и Синдзё Сюдзири. Эти два представителя семьи Синдзё - братья, с разницей в возрасте в год. Агуи обучался у Иути как сюгэндзя, в то время как Сюдзири является буси. Агуи - веселый и дружелюбный, без каких-либо предрассудков или враждебности, и любит побаловаться с флейтой. Сюдзири кажется таким же человеком, также с музыкальными вкусами, он играет на барабанах тайко, и их музыкальные дуэты, как правило, дикие и быстрые, полные духа открытой степи. Тем не менее, Сюдзири кажется более серьезным и угрюмым, чем Агуи, и, как правило, немного антисоциален, особенно рядом со Скорпионами. (Его шантажирует клан Скорпиона из-за прошлой личной неудачи.) Ни один из них не имеет какой-либо конкретной цели или назначения на турнире, помимо представления своего клана с честью.

Кицунэ Рэцу, сюгэндзя Богомола. Это молодой человек 15 лет сразу после гэмпуку, это его вторая поездка за земли Кицунэ. Он - красивый юноша, легко пугается или смущается, особенно с красивыми женщинами. Его отец - небольшой правитель в семье Кицунэ. (в зависимости от вашей кампании, Рэцу может представлять самостоятельный клан Лисы, а не Богомола). Рэцу является серьезным и впечатлительным молодым человеком. Он быстро поддается призывам клана Феникса, и выступит против зла войны. "Наша собственная семья живет в гармонии с животными и духами природы, а в природе нет никакой войны."

Кицунэ Санаэ, самурай Богомола, телохранитель Рэцу. Санаэ - тихая нежная женщина в начале двадцати годов, чьи глаза горят зеленым на фоне темно-коричневого цвета. У нее длинные волосы, тщательно завязанные в девичий хвост, и она всегда движется и говорит с совершенным спокойствием и неторопливостью. Получив образование буси Ёритомо, она не носит доспехи или оружие, за исключением необходимого, и проводит основное время, одев формальное гладкое кимоно, вооружившись только простым танто, спрятанным под ее оби. И при первой встрече многие ошибочно принимают ее за придворного или сюгэндзя. Она здесь в качестве защитника Кицунэ Рэцу, и будет держаться рядом с мальчиком, насколько это возможно.

Дарение подарков

После того, как персонажи имели возможность поговорить с различными NPC и собрать текущие сплетни, Исава Масахиро начал следующий этап. "В честь сегодняшнего празднования у Исава есть дар, чтобы представить кланам. Пожалуйста, примите эту прекрасную скульптуру, которая представляет собой единство и силу Изумрудной Империи." Масахиро подает жест и слуги снимают шелковый покров с одного из столов. Под ним была прекрасная скульптура из слоновой кости, нефрита и золота. На ней изображены мон основных семей из каждого клана из драгоценных камней и драгоценных металлов, окружающие большой Императорский мон в центре. Так как скульптура только одна, подарок должен стать общим, Масахиро объясняет, что Исава пошлет ее на странствие и она будет проводить одну зиму при дворе каждого Чемпиона клана по порядку. Затем он попросил гостей принять подарок от имени своих кланов.

Персонажи должны будут принять подарок от имени своего клана, и, если какой-то не будет представлен персонажами, это за них должны сделать NPC из списка гостей. За исключением Мирумото Рай, он в любом случае должен принять подарок от имени клана Дракона, даже если присутствует персонаж Дракон.

Так как это подарок, правила этикета требуют дважды отказаться, что позволит дарителю предложить его третий раз. Вы можете предложить игрокам сделать бросок Этикет/Осознанность против TN 10, чтобы вспомнить это, если они забыли об этом (в качестве альтернативы убедитесь, что один из NPC принял подарок до того, как это сделает персонаж). Принять подарок, не отказавшись дважды, считается слабым нарушением этикета и наносит оскорбление дарителю, подразумевая, что подарок не стоит ничего. Это может стоить как Чести, так и возможно, очка или двух Славы.

В конце концов, настало время для Мирумото Рай принять подарок от имени Дракона. Исава Масахиро поклонился ему. "Мирумото Рай, от имени Дракона, пожалуйста, прими эту прекрасную скульптуру, символизирующую искренние пожелания клана Феникса мира и единства по всей Империи."

Мирумото Рай беспокойно взглянул на скульптуру. Его глаза на мгновение просмотрели собравшихся. "Я благодарю вас за эту... скульптуру."

Собравшиеся начали роптать и шептать, реагируя на это нарушение этикета. Исава Масахиро на мгновение озадачился, но затем вежливо улыбнулся, и перешел к представителю следующего клана. Персонаж, наблюдающий за Рай, после этого инцидента может сделать бросок на Расследование/Осознанность против TN 15 и понять, что ему неудобно за свои действия... и что, когда он посмотрел на собравшихся, прежде чем принять подарок, его взгляд задержался на несчастный момент на Додзи Айко.

Первый конкурс, поэзия

После инцидента на церемонии дарения Исава будет стремиться двигаться дальше и начать Турнир Самураев. По прошествии всего лишь нескольких минут Додзи Юдзиро делает шаг вперед и говорит своим музыкальным, прекрасно поставленным голосом. "Теперь, когда мы были благословлены этим подарком, настало время для нашего первого конкурса. Создание стиха - выражение души. Это искусство так же важно для Бусидо как меч или лук. Вам предлагается сейчас составить хайку и поделиться им со всеми, кто собрался здесь".

Феникс не требует, чтобы все участвовали в конкурсе, персонаж может откланяться без последствий, если чувствует, что его умения недостаточно. Среди NPC младший из двух Единорогов, Синдзё Сюдзири, воздерживается от конкурса (он знает только дорожные стихи Единорога, которые не соответствуют здешним критериям).

Если игрок захочет на самом деле составить хайку для своего персонажа, пусть использует метрику 5-7-5 (количество слогов в строке). "Истинное" хайку также содержит какие-либо аллитерации или иронические сдвиги между первыми двумя строками и третьей. В общем, хайку не рифмуются. Если вы предпочитаете использовать бросок навыка вместо или в дополнение к написанию хайку, персонажи могут сделать бросок Искусство: Поэзия/Осознанность против TN 15. Вы можете наградить Бесплатным Подъемом к броску тех, кто на самом деле сочинил хайку, если хотите.

Для целей оценки конкурса, все, кто побьет основное TN, получает 1 балл. За каждый успешный Подъем (в том числе Бесплатные), получают 1 дополнительный балл.

NPC также составили хайку (кроме Синдзё Сюдзири). Большинство из них предприняли мало усилий и заработали только 1 балл, но следующие хайку достойны внимания.

- Додзи Айко кокетливо улыбается, когда читает своё хайку. Персонаж, который следит за реакцией NPC на это хайку, может сделать бросок на Осознанность против TN 20, чтобы заметить румянец на лице Мирумото Рай, который после этого кажется отвлекся и потерялся в мыслях. (Зарабатывает 2 балла):

*Смех и музыка
Женщины бегут по залам
Дом секретов*

*Laughter and music
Women running through the halls
A house of secrets*

- Икома Кацу (зарабатывает 3 балла):

*Жизнь и смерть сплелись
Принимая цель и правду
Небесное Колесо*

*Life and death entwine
Accepting purpose and truth
The Celestial wheel*

- Асако Кейко (получает 2 балла):

*Light upon shadow
Purity of the Thunders
A child's simple smile*

- Кицунэ Санаэ (получает 2 балла):

*Winking green eyes see
A path through forest grove
Guidance of the Kami*

- Сибя Рэйкун читает свое стихотворение ясно и мелодично, смотря прямо вперед. От его ужасной темы появился шепот шока, а присутствующие Исава и Асако неодобрительно кратко хмурятся. (Зарабатывает 1 балл)

*Birds white and fiery
Rising through shining clear skies
Bitter ashes fall*

- Хида Фую ворчит и бормочет какое-то время, прежде чем предложить свой вклад. Это не проходит хорошо. (Зарабатывает 0 баллов).

*Courage strong as steel
Shreds before blackened claws
Duty and death combine*

- Мирумото Рай не будет первым представлять стихотворение. Додзи Юдзиро будет улыбаться и заметит, "Мирумото Рай-сан, разве Дракон не уважается как самураи-поэты, столь же просвещенные в мыслях, как и смертельны с клинком? Пожалуйста, не откажите нам в возможности оценить ваше мастерство". Рай вздыхает, сглатывает, а затем читает (зарабатывая 2 балла):

*Blood pulsing crimson
Breath rasping in labored throats
The touch of Benten*

Любой, кто может сделать бросок Искусство: Поэзия/Интеллект или Искушение/Интеллект против TN 15, может сказать, что работа Рай является стихотворением о любви. Бросок Теология/Ин-

теллект против TN 10 определяет Бэнтэна как Фортуну Романтической Любви. Простой бросок Осознанности против TN 20 (TN 10, если персонаж специально смотрел) обнаружит слабую довольную улыбку на лице Додзи Айко, когда Рай читает свое стихотворение.

Второй конкурс, живопись

Додзи Юдзиро и Фениксы похлопали в ладоши сразу, как стихотворный конкурс закончился. "Это и есть чудесное проявление духовной природы самураев" - промурлыкал Юдзиро своим совершенным голосом. "Давайте сейчас же продолжим, исследуя прекрасное искусство кисти - оружие другого рода, нежели некоторые из вас привыкли держать в руках, я уверен." Слуги начали двигаться и поставили мольберты, разместив их, чтобы использовать преимущество золотого послеполюденного солнца. Чернила, краски и кисти находились рядом с каждым куском чистого белого шелка.

Снова от персонажей не требуется участие, если они не хотят это делать. На этот раз будут участвовать все NPC, за исключением Синдзё Агуи. Как и прежде, бросок навыка - Искусство: Живопись/Интеллект против TN 15, и игроки, которые описывают то, что их персонажи нарисовали, получают 1-3 Бесплатных Подъема (более подробное и творческое описание награждается большим числом Подъемов). И, как и прежде, успех дает 1 балл, плюс 1 дополнительный балл за Рейз.

Большинство картин будут "классическими" для искусства рокуган, изображая сцены красоты природы. Рокуганская культура считает, что спонтанная красота природы гораздо лучше и гораздо более живая, чем поставленная или искусственная. Каждая такая картина получила по 1 баллу, кроме Додзи Айко и Баюси Эдзиро, которые достаточно опытные, чтобы заработать по 2 балла.

Есть четыре картины, которые отходят от этих обычных тем:

- Икома Кацу создал картину под названием "Рассвет", изображающая армию, собравшуюся на рассвете к бою. Восходящее солнце гонит прочь серое туманное утро, играя позолотой на шлемах сотни самураев Льва. Их лица - спокойны, так как они ожидают дневного сражения. (2 балла)
- Картина Кицунэ Санаэ озаглавлена "Стражник". На ней изображена зеленоглазая лиса, глядящая из густых зарослей леса. (2 балла)
- Картина Мирумото Рай называется "Честь". Он трудился над ней подробно. На ней изображены два дуэлянта, встретившиеся на опушке в окружении деревьев. Хотя не показаны ни цвет клана, ни мон, один дуэлянт явно в стойке Дракона с двумя клинками, и из поз ясно, что его оппонент близок к получению смертельного удара. Тем не менее, на картине присутствуют скрытые детали, чтобы заметить нужен бросок Восприятия против TN 10, кусты в правом верхнем фоне почти скрывают очертания очень красивой женщины на коленях, нюхающей цветок. (1 балл)
- Картина Хида Фуя полностью в черных чернилах с острыми грубыми широкими мазками. Она называется "Спокойствие". Она показывает ужасные сражения на Стене Кайу с самураями, сражающимися и умирающими против ужасных монстров и орд нежити. Бросок Восприятия против TN 15 позволит заметить, что за боем находится маленькая птичка в своем гнезде и кормит птенцов в полной безопасности и спокойствии, защищенная мужеством Краба. (1 балл)

После завершения всех картин настал тихий период размышлений, пока каждый их изучает. Картины Фуя и Рай встретили неодобрение большинства присутствующих Фениксов и Журавлей (хотя Асако Кейко заметила птиц на картине Фуя и похвалила его). Персонажи могут сделать бросок Придворный/Восприятие против TN 15 или Расследование/Осознанность против TN 15, чтобы заметить, что Додзи Айко слегка улыбнулась и покраснела при просмотре картины Рай.

Конкурс живописи занял весь оставшийся день, к тому времени, когда каждый просмотрел работы, слуги принесли бумажные фонарики, чтобы осветить замок. Когда все посмотрели картины, Исава Масахиро хлопнул в ладоши и пригласил гостей на ужин. "Мы завершим наш турнир завтра под великолепным светом Леди Солнце."

Ужин и беседы

Ужин - славное дело, и проводился на длинных столах, установленных в главном зале. Двери во внутренний двор остались открытыми, так что гости могли смотреть на легендарный Бледный Дуб во время ужина. Феникс не пожалел средств на угощения, включающие в себя лучшее на рокуганской кухне. За ужином персонажи могут свободно взаимодействовать с любым NPC. В зависимости от клана, персонаж может заметить все виды тонкой напряженности и разговорных гамбитов во время еды.

Мирумото Рай будет пытаться вставлять комментарии и разговорные гамбиты, призванные выставить Феникса в плохом свете. Тем не менее, любой, кто преуспеет в броске Расследование/Восприятие против TN 15, может сказать, что сердце Рай на самом деле не здесь, что-то отвлекает его.

Асако Сидзу, Исава Масахиро и низко-ранговые члены их семей неоднократно будут стремиться

направить разговор в сторону мира. Они будут задавать наводящие вопросы, например, "Разве дипломатическое решение не так же почетно, как заработанное кровью?" или, "Гордость стоит жизней тех, кто даже не участвует в этом разногласии?" Исава Хицукава также может использовать цитаты из Тао Синсэя, чтобы поддержать свою позицию. (Например, "Порой, голос мира должен звучать подобно грому." или "Синсэй сказал относительно войны: Смотри мужчина, убивающий ребенка. Ребенок - это ты. Знай, что ты мог бы сделать дальше.") Однако, Сиба Рэйкун совершенно не участвует в этом.

После ужина общение продолжится во дворе, так как гости захотят прогуляться, пообщаться, посплетничать и насладиться прохладным вечерним воздухом. Вскоре после этого Исава Сидзу попросит извинить его, объясняя, что у него есть дела, касающиеся подготовки к завтрашнему дню. Исава Масахиро останется и продолжит принимать участие в вечере, ходя по комнате и влезая в любой разговор, который становится слишком воинственным.

Чуть позже Мирумото Рай незаметно улизнет с Додзи Айко на свидание в комнате прислуги. Персонажи не заметят этого, если специально не будут смотреть на них и преуспеют в броске Восприятия против TN 20. Додзи Юдзиро не обратит внимания на этот инцидент, он уйдет глубоко в беседы с гостями Феникса и Богомола о тонкостях искусства живописи.

Помимо всех возможных персонажей, только один заметил уход Рай и Айко, это Сиба Рэйкун. Безумный Феникс внезапно вдохновился и тоже ушел. Опять же, персонажи не заметили его ухода, если специально не следили за ним и преуспели в броске Восприятия против TN 20.

Убийство

Сиба Рэйкун уйдет в комнату Мирумото Рай и быстро наденет запасное кимоно Мирумото на свое собственное. Он также закроет лицо зеленым поясом оби, обернув его вокруг головы так, чтобы были видны только глаза. Одевшись таким образом, он проберётся в комнату Асако Сидзу. Персонажи могут заметить его, только если они активно ведут поиск по замку (возможно, пытаясь найти Рай и Айко) и сделали состязательный бросок своего Расследование(Внимание)/Восприятие против Скрытность(Подкрадывание)/Ловкость Рэйкуна.

Следует отметить, что в замке нет никакой охраны, только несколько на наружных стенах - Асако Сидзу пытался сделать свой замок похожим на оазис мира, а не крепость. На текущий момент нет охранников и в его покоях. Намерения Сидзу были благородными... и стоили ему жизни. Предполагая, что, Рэйкуна никто не перехватил, он проник в неохраняемые помещения Сидзу. Даймё сидел на полу и писал инструкции для слуг на завтра. Рэйкун вонзил свой вакидзаси в спину даймё, убив его мгновенно. Затем убийца оторвал кусок от кимоно Дракона и поместил его в правой руке Асако.

Его дело завершено и Рэйкун уходит. Он уверен, что по крайней мере два человека (Икома Кацу и Хида Фуя) видели его издали, как он спешил из покоев Сидзу. Если какой-либо персонаж ходит рядом по любой причине, он может сделать бросок Восприятия против TN 15, чтобы увидеть мельком Рэйкуна. Конечно, так как он одет в кимоно Дракона и его видели только из-за спины, спешащим прочь, другие свидетели полагают, что видели Мирумото Рай.

Сиба Рэйкун возвратился в свою комнату окружным путем, проверяя, что никто за ним не шел. Помимо Икома и Хида (и любых персонажей), ни один другой самурай не видел его. (Однако, его видели несколько слуг замка.) Оказавшись в собственной комнате, Рэйкун снимает окровавленное кимоно Мирумото, а также свою собственную одежду (которая также окровавлена), и прячет под своей постелью - футоном.

После своего поступка Сиба Рэйкун возвращается во двор и смешивается с толпой, подтверждая свое присутствие. Персонажи, преуспевшие в броске Этикет/Восприятие против TN 15, могут заметить, что Рэйкун одет в другое кимоно, нежели раньше. Они также могут сделать бросок на Интеллект против TN 20, чтобы понять, что Рэйкун исчезал на некоторое время. Если они спросят его об этом, он будет утверждать, что принимал ванну.

Мирумото Рай вернется во двор вскоре после этого. Он будет выглядеть довольным, что можно заметить броском Придворный/Восприятие или Расследование/Восприятие против TN 20. Опять же, персонажи могут сделать бросок Интеллекта против TN 20, чтобы понять, что Рай также отсутствовал некоторое время. Если спросить его об этом, он сначала запнется на мгновение, а затем скажет, что он проводил "частные переговоры" от имени своего клана.

Додзи Айко отправится принять ванну после свидания с Мирумото Рай, и ее не увидят, пока не будет обнаружено убийство.

Перехват?

Вполне возможно, что персонажи могут прервать эту последовательность событий, скорее всего, следуя за Рай, Сидзу или Рэйкун. Любой персонаж, который ошивается недалеко от покоев Сидзу, столкнется с Сиба Рэйкуном, одетым в кимоно в Мирумото. Бросок Расследование/Восприятие против TN 20 даст понять, что человек, скрывающийся за оби - не Мирумото Рай. Обезумевший Рэйкун

также может попытаться убить любого одинокого персонажа, который увидит его, надеясь быстро избавиться от тела и завершить свой план. Если нет, то он отступит и уйдет к себе в комнату.

Если персонаж предотвратит убийство, остальная часть турнира (и приключений) пройдет без дальнейших инцидентов.

Персонажи, следующие за Мирумото Рай или Додзи Айко, могут поймать их в бесчестном свидании. Рай будет умолять любого персонажа, поймавшего его, молчать "не ради меня, а ради женской чести". Если персонажи соглашаются, они могут взять себе преимущество Шантаж: Мирумото Рай и Додзи Айко. (Само собой разумеется, это должно стоить персонажам Чести, и вполне можно получить Додзи Айко и Мирумото Рай как Заклятых Врагов.) Смотрите концовку приключения о том, что произойдет, если персонажи раскроют общественности роман Рай и Айко.

Гармония нарушена

Как только вечер пойдет на спад и гости начнут отправляться на покой, слуга поспешно войдет во двор и шепнет Исава Масахиро. Страшная гримаса появляется на лице каро, и он немедленно уходит без объяснения причин. На пути к покоям Сидзу к нему присоединились четыре буси Сиба, вызванные слугами со стен замка. Персонажи могут следовать за Сидзу, если хотят, но сопровождающие буси не позволят подойти к месту убийства, если они не являются членами клана Феникса.

Независимо от этого, через несколько минут Масахиро вернется во двор в сопровождении буси и прикажет собрать всех гостей. Начнутся ропот путаницы и беспокойства, пока все соберутся. Додзи Айко появится вновь в этот момент, одетая в свежее кимоно и с влажными волосами после ванны.

Лицо Исава Масахиро старается жестко контролировать эмоции, а его голос слегка дрожит, когда он говорит. "Произошла... ужасная трагедия. Даже сейчас, когда мы стремимся к миру и красоте, зло в сердцах людей убило нашего даймё Асако Сидзу в его личных покоях". В толпе наступил шок, когда все приняли эту новость. "Я с сожалением должен сказать, что мы не можем позволить кому-либо покинуть замок, пока мы должным образом не расследуем это гнусное преступление. У нас здесь нет магистрата в Аодзирой Оку Сиро, но мы сделаем всё возможное, чтобы справедливость восторжествовала. Кто-нибудь знает что-нибудь об этом преступлении? Всё, что вы видели, могло бы пролить свет на это?"

После краткой паузы Икома Кацу выйдет вперед и низко поклонится. "Исава Масахиро-сама, я боюсь, что могу иметь такую информацию. Я видел Дракона, по мон я считаю, что это был Мирумото Рай, покидающего покои Исава Сидзу некоторое время назад. Хида Фуя был со мной и сможет подтвердить мои слова".

Обычно громкий и шумный Хида изменится до печали, и смотря прямо на Мирумото Рай, скажет. "Хай. Я должен согласиться с Икома Кацу. Я видел Мирумото идущим от покоев Исава Сидзу. Хотя его лицо было обернуто зеленым сукном, я не сомневаюсь, что это был он".

Лицо Мирумото Рай меняется до шока, его общественное лицо на мгновение потрясено. "Этого не может быть. Меня не было даже близко к покоям Исава Сидзу-сама".

Сиба Рэйкун шагнул в сторону Исава Масахиро, держа руку на рукояти меча. "Тогда где вы были? Вас не было здесь?"

"Я..." На кратчайший момент выражение лица Рай поменялось на выражение лица загнанного животного. "Я... блуждал по замковым коридорам."

Исава Масахиро оглядел комнату. "Может кто-нибудь подтвердить ваши показания?"

Если не один из персонажей не выйдет вперед, чтобы солгать в пользу Рай, Исава Масахиро немедленно арестует его и посадит под домашний арест в его покои, в ожидании суда.

Если персонаж дает показания в пользу Рай, он должен сделать бросок Искренность(Обман)/Осознанность против TN 20, чтобы рассказать убедительную ложь. Масахиро еще больше встревожится и, наконец, попросит Мирумото Рай добровольно остаться в своих покоях, пока расследуется дело.

Толпа медленно рассосется и отправится на ночлег, все еще бормоча о шокирующем инциденте. (Все будут предполагать, что Рай виновен. Додзи Айко будет делать все возможное, чтобы держать себя в руках, но каждый сделавший бросок Осознанность против TN 15 сможет сказать, что она очень огорчена арестом Рай).

Масахиро обращается к персонажам

Если возможно, вы должны попробовать вовлечь персонажей в расследование убийства. Лучший способ сделать это, чтобы Исава Масахиро нанял персонажей, если они произведут на него впечатление самураев чести и честности. Он обратится к персонажам вскоре после ареста/ограничения Рай: "Мирумото Рай продолжает заявлять о своей невинности и попросил расследования благородным самураем от его имени. Хотя его вина кажется очевидной, в такого рода деликатной ситуации мы должны быть уверены, что мы нашли истину... тем более, что Рай-Сан - это Дракон в землях Феникса. Если мы накажем Рай за это преступление, мы должны быть абсолютно уверены в его

виновности или мы только раздуем пламя войны, которую мы так стремимся предотвратить".

Масахиро объяснит, что турнир будет продолжаться независимо, так что персонажи, присоединившиеся к расследованию, возможно пропустят один или оба оставшихся конкурса (если они не смогут завершить расследование за ночь). Масахиро просит оказать ему эту честь, и поймет, если персонажи не смогут или не пожелают помочь. Если ни один из персонажей не поможет в расследовании, Масахиро и его буси проведут расследование самостоятельно, насколько смогут. В итоге они неохотно будут вынуждены признать Рай виновным.

Расследование

Предполагая, что по крайней мере несколько персонажей примут участие в расследовании, есть несколько путей для поиска истины.

Обследование комнаты Асако Сидзу. Это очевидное место для начала расследования, и Исава Масахиро будет ожидать, что персонажи начнут поиски отсюда. Он сохранит комнату нетронутой, пока он и персонаж не осмотрят ее. Он также вызовет эта, чтобы осмотреть тело для персонажей и убрать его, как только они закончат свое обследование. (Это хорошая возможность, чтобы объяснить игрокам рокуганское табу о прикосновении к мертвой плоти. Без эта для обработки и перемещения тела они не смогут провести эффективное обследование. Любой из касты самураев, кто так же прикасается к мертвому телу по своему выбору, теряет очко Чести, или больше, если он делает это неоднократно или грубо.)

Сцена в комнате даймё является ужасающей, становясь еще более пугающей под мягким желтым светом от свечей. Асако Сидзу лежит мертвый лицом вниз в луже крови. На его спине видна колотая рана, сквозь его юката (вид рокунагского халата). Его письменный стол лежит перевернутым рядом с ним, документы разбросаны по полу, чернила пролились черной лужей. Так же на полу лежит разбитый чайник, татами под ним промокла насквозь.

Если персонажи посмотрят на тело, они могут сделать бросок Расследование/Восприятие против TN 15, чтобы заметить клочок зеленой ткани в правой руке покойного даймё. (Исава Масахиро увидит его, если ни один из персонажей этого не сделает). Это, безусловно, от одежды самурая Дракона.

Любой, кто изучит рану и позу Сидзу и сделает бросок Битва/Интеллект, Медицина/Интеллект или Кэндзюцу/Интеллект против TN 20, сможет сказать, что смертельный удар был нанесен чем-то, по крайней мере, таким же длинным, как вакидзаси, и был нанесен с точностью и силой, что предполагает опытного убийцу. Персонажи могут сделать бросок и против TN 30 или больше на одном из этих бросков, и тогда они придут к выводу, что Сидзу умер почти мгновенно, качнувшись вперед и в судорогах опрокинув письменный стол и чайник. (Это будет означать, что есть что-то подозрительное в кусочке ткани в руке.)

Вопрос к Ками. Персонажи могут узнать больше, имея сюгэндзя (одного из них или Исава NPC) применив Общение для разговора с духами Элементов. Если ни один из персонажей не знает, что это возможно, они могут сделать бросок Знание: Сюгэндзя/Интеллект против TN 15, чтобы вспомнить это. Тем не менее, они должны знать, что показания духов не принимаются в качестве доказательства в соответствии с законодательством Рокугана в связи с возможностью того, что сюгэндзя может сфабриковать доказательства. Это можно вспомнить броском Знание: Закон/Интеллект против TN 15.

В комнате Асако Сидзу находится много духов Земли и Воздуха, а также духи Огня в свечах и духи Воды в разлитых чернилах и чае. (К утру свечи сгорят, а лужи высохнут, и в этом случае сюгэндзя придется сделать два Подъема для того, чтобы восстановить эти духов.) Духи Земли, Воздуха и Огня могут описать человека, входившего в комнату и ударившего Асако Сидзу в спину. Все три типа духов будут описывать человека, как одетого в одежду "цвета свежих листьев" и закрывшего лицо завернутой тканью. Духи не упомянут о размещении куска ткани оби, если Общающийся сюгэндзя специально не спросит об этом. Духи Воды покажут молчаливый образ убийства. Персонажи могут сделать бросок Расследование/Восприятие против TN 20, чтобы определить, что человек в зеленом кимоно, явно опытный фехтовальщик, не двигается, как Мирумото Рай, и его одежда кажется странно громоздкой. Опять же, если персонажи спросят, что произошло дальше, духи Воды могут показать, как убийца размещает клочок ткани.

Допрос Мирумото Рай. Рай будет настаивать, что он невиновен. Он также будет утверждать (правдиво), что одно из его кимоно украли. Тем не менее, ни при каких обстоятельствах он не признается в романе с Додзи Айко и не сможет предоставить любое алиби, кроме своего более раннего утверждения, что он "гулял по замку". Если персонажи нажмут на него о деталях его местонахождения, он будет хмуриться и утверждать, что должен молчать, так как это дело Чести. Если персонажи зададут правильные вопросы, они смогут добыть его признание, что он пытается защитить другого, хотя он никогда не скажет кого. Рай дает ясно понять, что он не хочет этим инцидентом запятнать имя семьи Мирумото. "Было бы ужасно, если бы это гнусное преступление убедило Исава в бесчестии нашей семьи. Наша ссора с Сива, а не Исава. И если необходимо, я совершу

сэппуку, чтобы смыть этот позор."

Если персонажи настаивают на его романе с Додзи Айко, он будет явно раздавлен и попросит персонажей держать это в секрете для того, чтобы сохранить ее честь. "Любая вина должна быть моей." И снова будет планировать совершить сэппуку.

Комната Мирумото Рай. В ней нет никаких физических улик. Если сюгэндзя будет общаться с духами комнаты, то в ней найдутся духи Воздуха, Земли и Огня, но не духи Воды. (Опять же, духи Огня уйдут на следующий день). Любой из этих духов, если задавать правильные вопросы, может описать мужчину в оранжевой одежде, входившего в комнату и одевшего одно из кимоно Мирумото над свое собственное, а затем покинувшего комнату.

Допрос Додзи Айко. Айко, как правило, будет придерживаться своей версии, что она была в банях, когда произошло преступление. Однако, если персонажи нажмут на нее хоть чуть-чуть доказательствами связи между ней и Мирумото Рай, она быстро сломается и признается. "Мирумото Рай виновен, как и я виновна, в большом бесчестии. Но он - не убийца." Она будет умолять персонажей, именем Фортуны Бэнтэна, сохранить связь в тайне и найти другой способ очистить имя Рай.

Опрос Слуг. Персонажам может и не прийти в голову опросить слуг замка, которые по большей части молча снуют везде по всему Замку Бледного Дуба. (Это не пришло в голову Сиба Рэйкун, скрываться от слуг, так как большинство самураев считает их только хэймин, "полулюди", и не стоит беспокоиться за них.) Задавая правильные вопросы, персонажи могут вызнать следующую информацию от слуг:

- Двое слуг видели Сиба Рэйкун рядом с покоем Мирумото Рай незадолго до убийства.
- Четверо слуг видели Сиба Рэйкун в пропитанном кровью кимоно Дракона после убийства. Они видели, как он не только покидал территорию покоев даймё, но и приближался к своей комнате.
- Трое слуг видели, как Мирумото Рай и Додзи Айко прошмыгнули в комнату вместе. Они оставались там, по крайней мере, полчаса, как раз в то время, когда произошло убийство.
- Несколько слуг могут подтвердить, что Сиба Рэйкун не был в банях во время убийства.
- После начала состязания Чайной Церемонии (смотри ниже) пять слуг сообщат, что видели, как Сиба Рэйкун унес сверток за пределы замка и сжег его там.

К сожалению, слово хэймина имеет мало веса в соответствии с законодательством Рокугана - слово одного самурая перевешивает свидетельства любого числа простолюдинов, это персонажи будут знать, сделав бросок Знание: Право/Интеллект против TN 10. Персонажам нужно что-то еще (свидетельство самурая или прямые вещественные доказательства) для подкрепления того, что они узнали от слуг.

Допрос свидетелей. Персонажи, вероятно, захотят допросить Икома Кацу и Хида Фуя об их утверждении, что они видели, как Мирумото Рай покинул покои даймё. Оба мужчин будет объяснять (по отдельности или вместе), что они прогуливались, пока обсуждали отношения Краба и Льва. Они увидели мужчину в зеленом кимоно с завернутой в зеленое сукно головой, быстро уходящим от них.

- Икома Кацу будет считать, что человек, которого он видел, был Мирумото Рай. ("Кто еще это мог быть?") Если персонаж спросит его о чем-то странном или подозрительном в том человеке, он признает, что кимоно мужчины выглядело странно громоздким. Если персонаж надавит на него сильнее, он будет вынужден признать, что он никогда не видел лица этого человека и, следовательно, это мог быть кто-то еще в одежде в Мирумото. (Однако, он будет заявлять об этом, как о "маловероятном".)
- Хида Фуя не будет помнить то, что он видел достаточно ясно, чтобы сделать такие прекрасные суждения. Если персонаж надавит на него, он признает, что он выпил немного саке на ужин. Тем не менее, он заявит: "Я видел то, что я видел", и, если персонаж будет слишком стараться убедить его в обратном, он может рассердиться и назовет его "насмешливым шулером Скорпиона" или подобным. Если персонажи будут реагировать на это воинственно, Фуя может даже потребовать дуэль.

Допрос Сиба Рэйкун. Персонаж, заметивший отсутствие Сиба Рэйкун на беседах после обеда, или кто расшифровал доказательства, представленные кими или слугами, может принять решение противостоять ему. Он будет утверждать, что был в банях во время убийства. Безостановочный допрос сделает его нервным и злым, так как его основной эмоциональный дисбаланс начнет проявляться через это. Тем не менее, он никогда добровольно не признается в своих деяниях. Даже если персонажи найдут неопровержимые вещественные доказательства (например, кровавая одежда в его комнате), он будет настаивать до конца на своей невиновности и требовать дуэли, чтобы это доказать. Смотрите конец приключения для подробной информации о том, как разрешить это.

Комната Сиба Рэйкун. Персонажам будут нужны обоснования (от Общения с духами, опроса слуг, или поняв, что у Рэйкун нет алиби), чтобы обыскать комнату Сиба Рэйкун. Если просто ворваться на одном лишь подозрении, то произойдет нарушение этикета, что приведет к потере 1

очка Чести (и 2 очка Славы, если будут свидетели этого).

Ключевым доказательством в комнате Рэйкун является окровавленная одежда, скрытая под его футоном. Если персонажи будут слишком долго ждать, то одежды уже не будет, между состязаниями Танца и Чайной Церемонии Рэйкун соберет одежду в сумку, вынесет за пределы замка и сожжет ее. Тем не менее, пятна крови по-прежнему будут на самом футоне.

В любом случае, чтобы найти эту улику, нужно обыскать комнату и сделать бросок Расследование(Поиск)/Восприятие против TN 20 (или сотворить заклинание При Свете Луны). Если сюэгэндзя пообщается с духами в комнате Рэйкун, они опишут, как он пришел в окровавленной одежде Мирумото, разделся и спрятал одежду под фuton. Если Рэйкун успел избавиться от одежды, персонажи могут получить также описание этого действия.

Конкурс танца

Независимо от того, завершили ли персонажи расследование или нет, Фениксы возобновят турнир на следующее утро после завтрака. Настроение у всех будет тревожное, но Исава Масахиро сделает все возможное, чтобы продолжить в том же порядке, что и вчера. "Сегодня мы увидим, что мастерство и изящество существует не только в бою. Обученный самурай может применять эти навыки также и при дворе. Мы должны провести конкурс танца, дав каждому из вас возможность проявить свои навыки. Мы рады, что здесь присутствует прекрасная труппа музыкантов Какита, чтобы сопровождать ваши выступления." Музыканты со вчерашней церемонии шагнули и поклонились перед подготовкой своих инструментов.

Представленные танцы – это соло-спектакли, в которых участники рассказывают историю или вызывают эмоции через свои движения. В Рокугане на это иногда смотрят как на "женское искусство", но на самом деле мужчины-самураи часто танцуют довольно хорошо. Популярные темы рокуганского танца включают жизнь животных (птиц, лис, рыб и т.д.), дела духов и легендарных существ, цикл жизни, смена времен года, силу и благословение Фортун. Точно так же, как и с другими конкурсами, каждый участник делает бросок Выступление: Танец/Ловкость против TN 15. Игроки, которые описывают творческие или художественные концепции своего танца, получают 1-3 Бесплатных Подъема на ваше усмотрение. Все те, кто выбросил TN, получают 1 очко, плюс 1 очко за Подъем.

Хида Фуя будет сидеть в стороне от этого конкурса с усмешкой, а Исава Хицукава будет ссылаться на возраст. По понятным причинам Мирумото Рай также не будет участвовать.

- Сибя Рэйкун предложит короткий невзрачный танец, на самом деле больше похожий на ката с мечом, предназначенную, чтобы призвать силу и мощь легендарной птицы Феникс. Любой, кто выиграет бросок Выступление: Танец/Осознанность против TN 15 (или бросок чистой Осознанности против TN 20), поймет, что Рэйкун не находится в равновесии, его снедают темные эмоции. (0 очков)
- Асако Кейко предложит тонкий и красивый абстрактный танец, изображающий падение от невинности ко лжи, разврату и, в конечном счете, к смерти. Это глубоко волнующее переживание, и по крайней мере некоторые из самураев не в состоянии скрыть свои слезы. Персонаж, который выиграет бросок Осознанности против TN 15, сможет сказать, что Кейко вдохновилась событиями из своего прошлого. (3 очка)
- Додзи Айко предложит танец о птицах, приветствующих приход весны. Хотя она явно очень талантливый танцор, ее выступление как ни странно фальшиво и не впечатляет. Персонаж, который выиграет бросок Осознанности против TN 15, сможет сказать, что Айко по-прежнему глубоко обеспокоена и отвлечена на события прошлой ночи. (1 очко)
- Икома Кацу предложит танец, изображающий цикл жизни от младенца до старика. Танец одновременно и комичный, и горький, смешивающий радость и печаль жизни, и Фениксы явно неожиданно под впечатлением от такой глубины танца Льва. (2 очка)
- Кицунэ Санаэ исполнит танец, изображающий лису хэнгаёкай (оборотень), играющей с несчастными людьми, крестьянами и самураями. Танец вполне с чувством юмора и вызывает много благодарного смеха. (2 очка)
- Баюси Эдзиро предлагает танец, изображающий волка, преследующего и убивающего свою добычу. Хотя и технически грамотно, Эдзиро изобразил жажду крови волка слишком хорошо для нормального восприятия. (1 очко)
- Кицунэ Рэцу пытается предложить танец об охоте в лесах на землях Кицунэ. К сожалению, на полпути он споткнется и почти упадет. Рэцу застынет, его молодое лицо покраснеет от смущения. После напряженного момента молчания Исава Масахиро спасет ситуацию. "Должно быть пол должным образом не отполирован, Кицунэ-Сан." Рэцу кивнет и уйдет с благодарностью, а слуги примутся натирать пол (идеально) для следующего выступления. (0 очков)

- Двое братьев Синдзё используют свои инструменты в дополнение к музыкантам Журавля, каждый брат обеспечит музыкальное сопровождение к выступлению другого. Оба предложат танцы, которые вызовут чувство дикого скака лошадей через открытые равнины. (2 балла)

Чайная Церемония

После конкурса танца наступает пауза, во время которой уходят музыканты, а слуги приносят несколько низких столов, выставляя на каждый чашки, чайники, венчики и другое оборудование, необходимое для выполнения чайной церемонии. Как только слуги завершают расстановку, Исава Масахиро снова встает перед гостями. "Мы видели живопись, поэзию и танцы. Навыки, которые Император находит похвальными среди лояльных самураев. Тем не менее, даже важнее, чем эти приложения творческих сил, просто чистая гармония души, которая должна быть у всех самураев. Это наша наивысшая цель в достижении просветления и чистоты, поднимающая нас самих выше привязанностей мира. В нашем последнем конкурсе мы просим, чтобы вы нашли эту гармонию посредством выполнения чайной церемонии."

Все гости (кроме Рай) будут участвовать в этом "соревновании", в котором их рассудят по чистоте и гармонии выполнения чайной церемонии. Бросок Чайная церемония/Пустота против TN 20. Успех дает 2 очка. Каждый успешный Подъем - дополнительное очко. Персонаж, сделавший по крайней мере два успешных Подъема (TN 30), также восстанавливает одно очко Пустоты.

Некоторые из участников очевидно провалились: Хидэ Фуя разбил одну из своих чашек, Сибэ Рэйкун (если еще здесь) двигался слишком энергично и пролил чай на стол, а братья Синдзё ни разу не проводили чайную церемонию в своей жизни. Большинство из оставшихся конкурсантов выполнили чайную церемонию должным образом, заработав 2 очка. Асако Кейко, Исава Хицукава, Икома Кацу и Кицунэ Санаэ выполнили всё с исключительной чистотой и спокойствием.

Окончание расследования

Персонажи могут подойти к Исава Масахиро в любое время, если думают, что завершили свое расследование. Он внимательно выслушает их и расспросит о каких-либо неопределенных или неполных аспектах их расследования. Если персонажи признают Мирумото Рай виновным, Масахиро согласится грустным кивком (к этому заключению он придет, если ни один из персонажей не поможет ему). Он предложит отложить любые заявления до завершения турнира, для того, чтобы свести к минимуму дальнейшие нарушения.

Если персонажи обвинят Сибэ Рэйкун, Масахиро еще более тщательно расспросит их, указывая на какие-либо недостатки в этом случае.

- Если доказательствами персонажей будут только свидетельства духов, Масахиро с грустью отметит: "Мудрость божественного Императора говорит о том, что никто не может быть осужден лишь на основании слов духов, поскольку призвавший их сюгэндзя может манипулировать таким словом".
- Если персонажи полагаются на показания слуг, Масахиро нахмурится. "Ни один самурай не может быть обвинен исключительно на основе слов хэйминов."
- Если Додзи Айко признается в своей связи с Рай, Масахиро глубоко беспокоится. "Это, кажется, доказывает невиновность Рай, но также несет большой позор на обоих любовников и их семьи." Он попросит персонажей подождать, пока турнир закончится, прежде чем шокировать гостей таким заявлением.
- Кровавая одежда будет ключевым предметом в деле обвинения Сибэ Рэйкун. Если персонажи нашли ее, Масахиро согласится, что это шокирует, но Рэйкун - виновен. Опять же, он попросит персонажей подождать, пока турнир закончится.

Объявление победителя

После завершения Чайной Церемонии гости будут наслаждаться легким обедом. После этого они соберутся еще раз в главном зале замка, а Исава Масахиро объявит победителя. "Как мы все видели, у самурая больше граней, чем просто умение биться. Мы можем поднять нашу кисть для каллиграфии вместо меча. Мы можем запустить стихи вместо стрел. Будем надеяться, что даже с тенью, отбрасываемой на эти разбирательства, мудрость Фортун поможет показать нам путь к миру и гармонии."

Для определения победителя турнира сравните сумму баллов, заработанных каждым персонажем с итогами перечисленных ниже для различных участников NPC. Победитель будет награжден даром благословенного веера, красивый артефакт с моно Феникса, известный тем, что его носила сама Асако. Вежливые победители должны помнить о правилах подарка...

- Асако Кейко: 9 очков
- Исава Хицукава: 6 очков
- Сибэ Рэйкун: 2 очка
- Додзи Айко: 7 очков

- Икома Кацу: 10 очков
- Баюси Эдзиро: 6 очков
- Хида Фуя: 1 очко
- Синдзё Агуи: 3 очка
- Синдзё Сюдзири: 3 очка
- Кицунэ Рэцу: 4 очка
- Кицунэ Санаэ: 9 очков

Арест Сиба Рэйкун

Если персонажи убедят Исава Масахиро в виновности Сиба Рэйкун, он вызовет всех, чтобы засвидетельствовать доказательства. Рэйкун постепенно будет становиться бледнее (из-за гнева, а не страха). Наконец, он выкрикнет, что его честь была ущемлена, и потребует поединка, чтобы доказать свою невиновность.

Если персонажи нашли окровавленную одежду в комнате Рэйкун, то Исава Масахиро не разрешит поединок. Он прикажет Рэйкун арестовать и допросить. Сиба сделает признание и будет казнен спустя несколько дней.

Если персонажи не нашли окровавленную одежду (но все же нашли достаточно убедительные доводы, например, окровавленный фютон Рэйкун, и/или получили признание Айко о невиновности Рай), у Масахиро не будет иного выбора, кроме как позволить поединок. Одному из обвиняющих персонажей придется столкнуться с Рэйкун в поединке, если ни один из них не несет катану, они должны избрать чемпиона (другого персонажа или, возможно, Мирумото Рай). Сиба Рэйкун будет требовать дуэль до смерти. Исава Масахиро откажет, вместо этого допуская поединок пока один из бойцов не сможет больше стоять (тем самым допуская возможность "случайной" смерти).

- Если Рэйкун выиграет дуэль, он докажет свою невиновность и все вопросы вернутся к осуждению Мирумото Рай (смотри ниже). Персонажи потеряют Славу за создание "ложных" обвинений и проигрыш поединка.
- Если Рэйкун проиграет (но все еще будет жив), он будет осужден. (Мирумото Рай едва удастся победить Рэйкун, если персонажи выберут его в качестве чемпиона.) Исава Масахиро прикажет арестовать Рэйкун и допросить (под пытками). Рэйкун в конечном итоге признается и будет казнен за преступление.

Резервный план: обвинение Сиба Рэйкун

Если персонажи не смогут убедить Исава Масахиро в виновности Рэйкун, они могут по-прежнему публично обвинить Рэйкун и представить свои доказательства. Это осадит Исава Масахиро, так как создаст впечатляющее нарушение упорядоченного разбирательства, которое он планировал. Сиба Рэйкун станет белым от ярости. Он выхватит меч и потребует от обвинителя поединка, чтобы "вырезать ложь у собак Дракона". Исава Масахиро, хоть и останется недовольным тем, что персонажи выскочили с обвинениями, разрешит поединок так, как это станет почетным разрешением дела. Опять же, одному из обвиняющих персонажей (или чемпиону) придется столкнуться с Рэйкун в поединке.

В этом случае Исава Масахиро будет более склонным разрешить смертельный поединок, но в конце концов решит, что согласования с даймё персонажей может занять несколько месяцев. Он разрешит поединок до того, пока один из бойцов больше не сможет стоять.

Опять же, если Рэйкун выигрывает дуэль, он докажет свою невиновность. Персонажи потеряют еще больше Славы в этой ситуации, потому что они также вызовут недовольство Исава Масахиро. Если персонажи выиграют, то результаты описаны выше (арест и казнь), но персонажи получат меньше Славы из-за сомнительных методов.

Разоблачение адюльтера

Если по какой причине персонажи выберут публичное разоблачение романа между Мирумото Рай и Додзи Айко, они создадут ужасный скандал. Хотя Рай будет невиновен в убийстве Асако Сидзу, оба любовника будут осуждены за то, что поддались греху Желания и нарушения Бусидо. Мирумото Рай и Додзи Айко оба совершат сэппуку немедленно, чтобы смыть свой позор с имени семьи.

Мирумото Рай осужден

Если Мирумото Рай не будет оправдан, Исава Масахиро вызовет его вперед и попросит его подтвердить арест. Самурай Дракона встанет прямо и скажет ясным голосом. "Исава Масахиро-сама, я выражаю вам мои глубокие соболезнования в связи с потерей вашего даймё. Я скорблю вместе с вами о смерти человека чести и культуры. Я невиновен в этом преступлении, но я не могу доказать это, а клан Феникса ищет справедливости из-за потери одного из своих. Я с честью отдаю собственную жизнь, чтобы удовлетворить их." С этими словами он пойдет во двор и встанет на колени перед

Бледным Дубом, дерево, которое растет на могиле Хантея. Солнечный свет ярко осветит его, как он медленно и сознательно вынет свой вакидзаси из ножен. Своим ясным голосом он спросит: "Кто-нибудь сделает мне одолжение, выступив в качестве моего второго?"

Один из персонажей может решить выступить в качестве второго, если хотят, в противном случае один из стражников замка Феникса (но не Сиба Рэйкун) добровольно вызовется для этой обязанности. Рай улыбнется, благодарно кивнет, а затем прочтет последнее хайку:

Плоть - иллюзия

Порывистые и мимолетные мечты

Душа - вечна

Его хайку закончено, Рай без колебаний воткнет вакидзаси в живот, разрезая его и склоняя голову для удар второго.

Сиба Рэйкун, озлобленный буси Феникса

Воздух: 3	Земля: 2	Огонь: 3	Вода: 3	Пустота: 3
	Выносливость: 3			
Честь: 2.5	Статус: 1.5	Слава: 2.0		

Школа/Ранг: Сиба Буси 1

Преимущества: Быстрый

Недостатки: Ведомый (мечь Драконам), Потерянная Любовь (его брат)

Навыки: Атлетика 2, Защита 2, Иайдзюцу 3, Этикет 2, Кэндзюцу 3, Кюдзюцу 2, Медитация (Восстановление Пустоты) 2, Древковое Оружие 2, Скрытность (Подкрадывание) 3, Теология 1